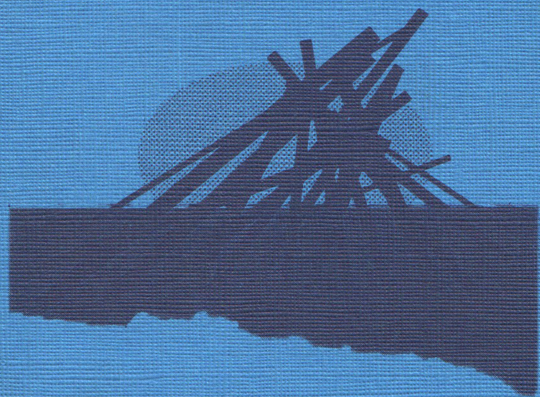
CANCEL

& PIU' CYBER CHE PUNK

terza edizione in divenire

A/traVERso

Nell'autunno del 1989, mentre iniziava il terremoto che porta l'umanità fuori dall'orbita della modernità uscì il primo Cyberpunk in libretto A/traverso. Qualche pedante ha osservato che il libretto era pieno di errori di stampa; è vero, era stato composto in stato di trance da elettrocuzione. Poi, nell'autunno del 1990, mentre si preparava la prima guerra planetaria tra regime imperiale della cancellazione di memoria e regime nazista della rivendicazione di memoria identitaria, uscì il secondo Cyberpunk in libretto A/traverso.
Ecco qui il terzo Cyberpunk in libretto A/traverso.
Non si tratta né di una ristampa né di una semplice riedizione; gran parte dei materiali sono inediti, e la prospettiva cambia. Parlerei di nuove edizioni in divenire. E la navigazione, naturalmente, continua.

CANCEL & PIU' CYBER CHE PUNK

a cura di
Franco Berardi (bifo)

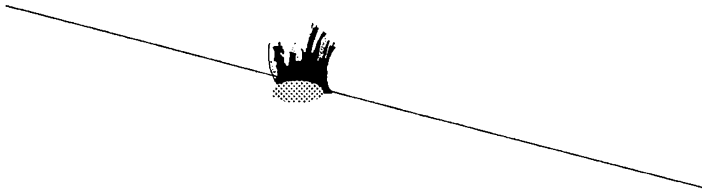
A/TRAVERSO ES

libretti A/TRAVERSO
Cancel e Più Cyber che Punk
a cura di Franco Berardi (Bifo)

Aprile 1992 via Frassinago 27 Bologna

I Edizione Ottobre 1989
II Edizione Novembre 1990
III Edizione Aprile 1992

Cyberwhat?

...un giorno nella Silicon Valley mi capitò
di incontrare due vecchi uomini
ciechi, ben vestiti, seduti l'uno vicino
all'altro che si masturbavano
reciprocamente.
(Harold Jaffe)

1- verso una scienza della psicochimica

Quando vorremo elaborare una descrizione scientifica della sfera socio-culturale che si delinea su scala planetaria nel tardonovecento, dovremo partire dalla psicochimica.

Produzione, consumo, organizzazione politica e movimenti sociali - tutto viene assorbito e rifuso nel processo di produzione di mente a mezzo di mente, ed al posto delle contraddizioni che un tempo si chiamavano dialettiche, vediamo costruirsi un complesso sistema di doppi vincoli, di ingiunzioni paradossali, di alternative indecidibili, di sovraccarichi patogeni.

Al posto della critica dell'economia politica metteremo

l'ecologia della mente; al posto della rottura rivoluzionaria metteremo la sospensione terapeutica del vincolo comunicativo, il movimento attivo del sottrarsi.

Alla fine del decennio più imbecille che l'umanità ha conosciuto, mentre gli equilibri politici consolidati da mezzo secolo di bipolarità si sgretolavano, anche in Italia cominciava a circolare questo nuovo mitologema subculturale che prende nome di cyberpunk.

Fredda passione.

In quell'anno 1989, le prospettive tutt'ad un tratto, sembrarono illuminarsi di speranza, ma fu solo per pochi mesi.. Pensammo: fine della guerra fredda pace planetaria demilitarizzazione dell'economia e della ricerca; dunque le energie potrebbero rivolgersi verso un integrale sviluppo delle potenzialità produttive e liberatorie contenute nelle tecnologie avanzate. Pensammo: l'umanità liberata dalla guerra potrà finalmente avviarsi verso la liberazione dalla miseria, dallo sfruttamento e dal lavoro salariato.

Illusioni.

Proiettata nella deriva postmoderna, privata dei grandi referenti su cui si era fondata l'identità novecentesca, l'umanità si abbarbica alle identità arcaiche.

Nel corso del novecento l'identità si è fondata sulle ideologie, sulla tensione verso futuri alternativi. Il Novecento è stato dominato da una fortissima tensione verso il futuro: il futuro dello sviluppo economico illimitato, oppure il futuro dell'eguaglianza comunista.

Nel corso degli anni Ottanta la tensione verso il futuro si svuota; ecco allora che, venuta meno la possibilità di fondare l'identità sulla tensione verso il futuro, l'identità cerca il proprio fondamento e la propria ragione sul recupero della

radice, sulla tensione verso l'origine. Razzismi, nazionalismi, integralismi rinascono a partire dall'ossessione della radice. La finzione culturale dell'origine si trasforma in un bisogno aggressivo di appartenenza, di sopraffazione in nome della differenza. La differenza si trasforma in cavallo di troia dell'identità.

L'identità è la condizione che rende possibile tagliare l'universo ipercomplesso e multiplanare delle sollecitazioni secondo un piano di riduzione, secondo un criterio discriminante, secondo un sistema di valori. Questo taglio determina l'impoverimento della visione, l'ignoranza aggressiva ed alla fine impotente.

L'umanità mostra oggi di non esser capace di vivere liberamente la deriva, di seguire la strada del karma singolare. La cultura della riduzione monoplanare istituisce l'ossessione di de-cidere, di tagliare un piano di realtà tra gli infiniti che si intersecano, e proliferano incessanti e molteplici. L'umanità non è (ancora?) capace di vivere la singolarità.

Il bisogno di sentirsi popolo, soggetto, nazione, razza domina ancora l'inconscio collettivo.

E questo disperato bisogno ha cominciato a manifestarsi aggressivamente: nazionalismo, integralismo, competizione, mafia.

Il periodo oscuro nel quale siamo entrati è segnato dal diffondersi di vere e proprie psicopatologie sociali che finiscono per dominare la politica, l'economia, la vita quotidiana.

Ed al centro di queste psicopatologie ci sta il mutamento vorticoso del regime tecnocomunicativo, l'ispessimento della crosta infosferica, la velocificazione dei circuiti semiotici.

"Un individuo del sedicesimo secolo riceveva nel corso della intera esistenza una quantità di informazioni paragonabile a quella che un individuo del nostro tempo riceve nel corso di una sola settimana leggendo il New York Times." (Saul Wuhrman, Information anxiety)

L'organismo cosciente viene a trovarsi in condizioni di sollecitazione permanente (Baudrillard parla di elettrocuzione ininterrotta), e la mente individuale non è più in grado di elaborare criticamente in sequenza l'enorme crescente massa di segnali -simulazioni, sollecitazioni, ingiunzioni, provenienti dalla macchina pubblicitaria, televisiva, telematica.

Si sviluppano allora dei veri e propri paradossi nella cognizione collettiva.

La memoria, come attività cognitiva specifica viene sottoposta ad un duplice processo: cancellazione della memoria del tempo vissuto (memoria differenziante, memoria singolarizzante) e sovrastimolazione della memoria di appartenenza (memoria identitaria, memoria omologante).

Il regime tecnocomunicativo mette in opera un processo di cancellazione della memoria: La percezione del tempo vissuto (del tempo dell'esistenza singolare, o dell'esistenza collettiva concreta) viene appiattita, manipolata, cancellata, da parte della sovrastimolazione telematica. Il sovraccarico e la competizione producono una cancellazione della memoria perché azzerano il godimento concreto della vita immediata. Anestesia ed amnesia sono collegati. Spesso nel comportamento della gente che si affolla nelle strade del tardocapitalismo mi sembra di vedere proprio questo: nessuno di loro ricorda la sua vita concreta, perché la vita quotidiana non merita di essere ricordata, perché non vi è

nessuna esperienza singolare, nessun godimento, nessuna ricchezza.

Dimenticanza di sé, dimenticanza inconsapevole e cieca della propria esistenza singolare.

La singolarità dell'esperienza è assorbita ed omologata, e la memoria in questo modo cancellata.

Ma la mente collettiva reagisce a questa cancellazione della memoria rifugiandosi in una ossessione di memorie artificiali che pretendono rabbiosamente di essere vere: la memoria popolare, la memoria etnica, la memoria locale, la memoria arcaica: memorie dell'appartenenza, interiorizzazione della guerra come fattore identificante.

Il bisogno ossessivo di salvaguardare la memoria agisce come blocco ad ogni evoluzione creativa, agisce come schiavitù per l'immaginazione.

Nasce qui la ricerca di quella linea di fuga che vorremmo chiamare dimenticanza creativa: la capacità di dimenticare la storia moderna ed i suoi riflessi condizionati; la capacità di dimenticare le appartenenze arcaiche e le identità tribali.

La via della dimenticanza creativa è condizione terapeutica per riattivare la percezione della singolarità, per riattivare la memoria concreta dell'esistenza, per riattivare il godimento della cosa come esperienza immediata, e non simulacro di valore, di identità.

In questo intreccio di questioni trova la sua motivazione l'interesse per quel fenomeno letterario che prende nome di cyberpunk; qui trova la sua ragion d'essere il mitologema subculturale del replicante ribelle che percorre l'invenzione artistica ed esistenziale degli anni Ottanta.

2-dal romanticismo al cyberpunk: proliferazione della deriva narrativa e temporale

Il linguaggio cyber va verso il superamento del terreno romantico. Cosa definisce il romanticismo, dal nostro punto di vista? Parliamo di romanticismo per intendere la soggettività inquieta: l'attesa di compimento nell'identità. Ovverosia la dialettica, il tempo storico come globalità dispotica che fagocita dolorosamente ogni singolarità.

Il soggetto romantico vibra di una tensione malata, la tensione verso l'identità e la globalità storica, verso l'Aufhebung, il superare conservando.

Entro la sfera cyber la sensibilità romantica é abrogata, in un certo senso. La letteratura cyber mette in scena la indefinibilità del soggetto, ed al soggetto sostituisce il rizoma, la nomadologia, la disidentità. Trasferimento di memoria, cyborg.

Il romanticismo scrive in terza persona nel romanzo storico ed in prima persona nell'autobiografia lirica, ma questi due modi della scrittura sono in effetti vincolati insieme da una medesima ansia, dal bisogno di appartenenza ad una sfera storica da inverare, in cui la singolarità deve annullarsi. Nella letteratura cyber l'enunciazione non proviene da un soggetto identificabile.

Il soggetto é sostituito dal rizoma e dalla concatenazione macchinica del corpo e delle tecnologie, delle menti corporee e delle protesi digitali.

Nel romanzo moderno e romantico la soggettività si manifesta attraverso la terza persona del romanzo grande borghese, e la prima persona del romanzo novecentesco della crisi. Da Balzac a Proust a Joyce. Il grande romanzo borghese implica il soggetto nella storia, mentre il romanzo

della crisi mostra piuttosto un soggetto che tenta disperatamente di separarsi, soffrendo però nella sua carne e soprattutto nella sua psiche di una lacerazione, di una incompiutezza, di un'ansia di irrealizzazione, di un vuoto di realtà e di comunicazione. Il flusso di coscienza formula un enunciato sofferente, l'enunciato dell'esilio, della nostalgia, della disidentità infelice.

Ma nella sfera cyber la prima persona si fa proiezione di mondi: Apparent Sensory Perception, Virtual Reality, mondi condivisi dell'enunciazione fattiva.

La persona si moltiplica rizomaticamente: ogni persona parlante istituisce un mondo narrativo, sintattico, temporale, e le proiezioni si moltiplicano e prendono corpo e sostanza immaginaria.

Il Cyberspazio è la sfera dell'intersecarsi delle innumerevoli derive mentali moltiplicate e proiettate attraverso le tecnologie. Universo condiviso da miliardi di operatori mentali che si interconnettono volontariamente ed involontariamente in una rete. Nella rete si trasferisce informazione. Ma (virtualmente) l'informazione può codificare e veicolare esperienza. Pensiamo ad un sistema tecnocomunicativo in cui divenga possibile trasferire esperienza nel tempo, nello spazio. Questa é la premessa narrativa della letteratura cyber. Si tratta di un mutamento di scena molto profondo, perché la rete può sottrarsi al tempo storico come tempo globale.

Qui è implicito un modo nuovo di concepire la proiezione sociale: non più come attesa di un mondo unificato, di un'identità realizzata, di un antagonismo soggettivo, ma come proliferazione singolare, creazione di condizioni per l'autonomia, proiezione e condivisione di mondi

Le tecnologie telematiche e psicoagenti (tecnologie

morfonoetiche) rendono possibili concatenazioni elettive trasversali capaci di creare universi comunitari.

3- il filo situazionismo-simulazionismo-cyberpunk

Il corpo e la simulazione. Il cyberpunk si colloca su una linea di riflessione che ha i suoi antecedenti nel situazionismo e nel simulazionismo. Quale' filo teorico collega il situazionismo, il simulazionismo ed il cyberpunk?

Il situazionismo vede lo spettacolo come negazione dell'autenticità del soggetto, e rivendica la abolizione dello spettacolo nella vita autentica. La società dello spettacolo di Guy Debord é in questo senso l'ultimo grande libro della tradizione hegeliana, critica ed idealista. L'idealismo situazionista ebbe il suo compimento nel Sessantotto e poi scomparve, inadatto a comprendere il cinico mondo post-Aufhebung che si è dispiegato nei decenni recenti, nell'epoca della rimozione tecnologica della soggettività.

Negli anni Settanta il situazionismo ha letto Heidegger: il ruolo del simulacro, dell'immagine viene rivalutato in una prospettiva non più dialettica, non più finalistica, ma immanente. L'immagine non é più intesa come spettacolo nel senso debordiano, cioé hegeliano. Non é più intesa come inganno, come inautenticità, come negazione. Baudrillard compie in questo senso il passaggio decisivo, innestando la nozione heideggeriana di "pensiero della Tecnica" nel filone situazionista. Il rifiuto dell'esistente, il ribrezzo per la vita quotidiana rimane intatta in Baudrillard, fedele all'ispirazione morale del situazionismo. Ma Baudrillard riconosce nello spettacolo una forza invincible, e nella simulazione tecnologica la manifestazione pervasiva ed ineludibile dello

spettacolo. L'immagine non é più inautenticità e negazione che attende dialetticamente di esser negata, ma simulacro, istituzione di un mondo duplicato la cui sovversione è impensabile. Paralisi della coscienza, orbitalizzazione delle catastrofi, seduzione paralizzante.

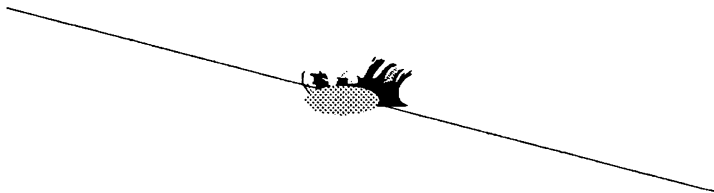
Il cyberpunk compie un passo decisivo oltre questo orizzonte, perché esso vede la simulazione come protesi dell'organismo biocosciente. La simulazione non va più intesa allora come gioco de-realizzante, ma come proiezione di neo-realtà proliferanti (quelli che Dyck definisce universi paralleli):Apparent Sensory Percepition, sim/stim, senso-rete, virtual reality..

Assistiamo qui alla creazione di un neoreale. Il neoreale é lo spazio di un'allucinazione condivisa (Dyck).per il tramite del cyberspazio, cioè per il tramite dell'infosfera tecnologizzata.

La letteratura cyberpunk costituisce la sperimentazione di una navigazione (nel senso in cui si usa questo termine nel linguaggio degli ipertesti). Muoversi da un punto temporale all'altro cambiando soggetto di enunciazione, ma anche soggetto di proiezione.

Il cyberpunk comincia ad immaginare il cyberspazio come protesi del corpo. Non solo come fantasma, ma come fantasma condiviso, e dunque come esperienza che può essere comparata, vissuta dall'interno, scambiata.

bifo, marzo 1992.

Più cyber che punk: due tribù elettroniche nel XXI secolo

Marco Jacques Jacquemet

La tecnologia degli anni Ottanta si è sviluppata attorno al corpo umano, attaccandosi alla pelle, rispondendo al tocco delle dita su una tastiera: il personal computer, il Sony walkman, il telefono portatile, le lenti a contatto morbide.
(B.Sterling: Mirrorshades, 1986, p.12)

L'universo tecnologico del cyberpunk è la proiezione futurista ed immateriale della condizione high-tech che ha ormai sedotto il mondo occidentale contempraneo. Di fronte a questa accelerazione letteraria ed esponenziale della realtà sociale, accelerazione capace di riversare nel genere fantascientifico le nuove trasformazioni socio-culturali, bisogna fermarsi e riflettere, facendo bene attenzione a non scambiare il discorso tecnico-scientifico del cyberpunk con le realtà separate, utopiche o catastrofiste, della fantascienza classica. Il cyberpunk si vuole discorso proiettivo ma possibile, lontano anni-luce dalle storie di mostriciattoli extra-terrestri

e le loro astronavi a forma di sigari. A parte alcune grossolane rappresentazioni, quasi letture arriffate di Scientifi American, tutto quello che accade nei mondi di Gibson, Sterling o Shirley è direttamente interpretabile a partire dai sistemi di significazione che regolano la vita quotidiana delle tribù tecnologiche di questa fine del XX secolo. I mondi del cyberpunk diventano così la proiezione narrativa dei due sistemi di significazione su cui si basa la condizione umana di questo fine secolo, permettendo di riconoscere l'emergenza delle due individualità cibernetiche attraverso le quali è possibile identificare il fare sociale di questi anni. Nelle metropoli contemporanee, dalle sprawls abitative della West Coast ed East Coast americane agli agglomerati minitelizzati dell'Ile de France, dagli affollati quartieri di Tokio alle free trade zones dei Four Dragons asiatici, due nuovi soggetti sociali stanno emergendo, due identità riconoscibili e discriminabili attraverso la propria capacità - o incapacità- di spostamento fisico e sociale e la propria relazione con la produzione tecnologica. Da una parte troviamo un soggetto sociale che non si muove più, circondato da una tecnologia operabile a distanza: il mobile-uomo, dall'altra un soggetto che è in continuo movimento, attrezzato con un'intera gamma di tecnologia celere: l'uomo mobile.

Ciò che segue è una breve esplorazione socio-culturale di queste due diverse modalità dell'essere contemporaneo e del loro rapporto reciproco. Il cyberpunk è interno a questa tecnologia contemporanea, quindi anche se ci limiteremo solo a qualche fugace riferimento a testi esistenti, queste pagine devono essere lette come pre-condizione essenziale di questo genere letterario.

Mobile-uomo

A metà degli anni Settanta Steve Jobs abbandona Apple Computers in seguito alle lotte intestine per il controllo della direzione dell'azienda. Passa qualche mese, e Jobs si presenta alla stampa con un nuovo progetto a cui ha dedicato tutta l'energia e know-how accumulati in anni di lavoro sui computers: la produzione di un remote control (o telecomando) capace di operare tutti i telecomandi esistenti al mondo o ancora da costruire, rispondendo così alla domnda del pubblico per una più facile gestione di questi aggeggi, ormai diventati patrimonio comune in qualsiasi abitazione della media borghesia. La stampa si innamora immediatamente dell'idea di Jobs, l'inflazione di telecomandi era infatti diventata fonte continua di confusione, ansie e proteste. Telecomando per il televisore, video-registratore, compact disc, video disc, sound system, forno a micro-onde, macchina per il caffe, forno convenzionale, fornelli in vetro-resina, illuminazione, servo-aspirapolveri, e poi ascensore, garage, porta d'entrata, sistema d'allarme, spazzatura, perfino l'accensione dell'automobile. Tutto controllabile a distanza. Dal momento che qualsiasi oggetto animato elettronicamente è attivabile attraverso impulsi elettrici, niente di più facile che inserire una minuscola micro-chip nel suo meccanismo operativo e controllarlo a distanza. Distanza "remota" misurabile però in piedi, in appartamenti sempre più piccoli (soprattutto nei grandi agglomerati metropolitani di Boston-New York-Washington, Tokio-Yokohama, Hong Kong-Kowloon, San Francisco-Oakland-San Jose, Los Angeles-San Diego-Tijuana). Distanza facilmente percorribile, ma fatalmente destinata a non essere più riempita da un homo technologicus sprofondato nel suo divano, circondato da

decine di telecomandi a fatica riconoscibili gli uni dagli altri, un ragno al centro di una tela troppo piena di mosche per non confondersi continuamente.

Da qui l'idea di Jobs, un remote control come centralina operativa di tutti i possibili telecomandi, anche di quelli per apparecchiature non ancora inventate; Grazie ad un microprocessore ed un hardware della grandezza di un taccuino, capaci di gestire la quantità di operazioni che solo venti anni fa avrebbero richiesto un supercomputer grande quanto una stanza, si realizza così il passaggio ad un superiore livello di complessità dell'interazione uomo-macchina. Attraverso questo meta-telecomando, ulteriore distanziazione dal controllo manuale delle macchine, assistiamo alla produzione di un universo elettronico investito del comando sui comandi delle macchine, seconda generazione nella produzione d'intelligenza artificiale al servizio del mobile-uomo. Soggetto umano poi trasformato in buddha senziente ed immobile, al centro del suo individuale mondo magico-elettronico. La microinformatizzazione permette così a questo soggetto umano di dimenticarsi del proprio corpo, un solo dito è necessario per premere i tasti del metacontrollo sui comandi, e questo comando sui comandi diventa così l'ultimo arrivato ed il più commerciabile gadget della grande famiglia dell'immaterialità tecnologica. L'uomo tecnologico sprofonda nel suo divano, roach potato elettronico, spinto e trattenutovi dall'immaterializzazione della vita quotidiana.

Il telefono diventa a tastiera, senza filo, e con sempre nuove possibilità. Tipo la teleconferenza: si possono ora collegare fino a 7 diverse fonti telefoniche, rendendo obsoleto il bisogno di una presenza fisica per giungere a delle decisioni comuni. Ed anche questo tipo di teleconferenza appare destinato a scomparire nel prossimo futuro, rappresentando

semplicemente il primo passo verso una completa mediatizzazione del mezzo telefonico, presto sostituibile dalle già funzionanti videoteleconferenze (è sufficiente pernottare ad un hotel delle catene Marriott o Holiday Inn e per poco più di 500 dollari si possono collegare da 2 a 5 diverse sedi alberghiere in diverse località statunitensi per una videoconferenza di 4 ore.)

Alla base delle videoconferenze vi è la sofisticata tecnologia dei satelliti commerciali, ormai divenuti onnipresenti, e già oggi economicamente accessibili. Dal telefono alla televisione tutto accade via satellite, ma una nuova dimensione informativa si sta concretizzando nell'unione di computers e strutture di comunicazione via satellite. Attraverso i satelliti qualsiasi possessore di microcomputers si può ora inserire in una rete di utenti (i famosi computer networks) la cui proliferazione ha ormai raggiunto liveli di sofisticazione e specializzazione assolutamente inediti. Da Compuserve, il più grande network esistente, 250.000 utenti e dibattiti ad ogni ora del giorno e della notte, a Byte Informaion Exchange o il new-age Whole Earth Lectronic Link (WELL) con conferenze sull'ambiente, l'ecologia della mente o l'era dell'acquario, più di 95 reti aperte a chiunque abbia un microcomputer, un modem ed una linea telefonica, si propongono di sostituire l'interazione faccia a faccia. Il mobile-uomo ormai interfaccia con un costrutto elettronico dell'Altro, e si possono passare intere esistenze a discutere, odiare, scherzare, invaghirsi di una simulazione elettronica senza mai incontrare fisicamente la persona a cui appartiene.

Così come, sempre attraverso computers e reti comunicative, si può oggi evitare di recarsi all'ufficio postale, grazie ad una posta elettronica che sta assumendo un ruolo sempre più dominante grazie alla sua praticità. Basta conoscere l'indirizzo

elettronico del proprio corrispondente ed il tempo della comunicazione si riduce al tempo strettamente necessario alla composizione del messagio; inoltre, l'elemento di novità di questo tipo di comunicazione, permette di ridefinire le attese sociali sul ruolo del partecipanti, soprattutto per quanto riguarda il ricevente. Personaggi troppo pigri od occupati per aprire una tradizionale busta bianca non possono resistere all'impulso di vedere cosa c'è nella cassetta della posta elettronica una volta attivato il terminale, ed inevitabilmente si ritrovano al rispondere al messaggio prima ancora di poter realizzare che ci sono altre venti cose da fare con urgenza assoluta. La facilità d'impiego diventa così fattore di coercizione e controllo nello stabilimento della comunicazione.

E per quelli ancora privi di una rete informatica ma possessori di una linea telefonica, ecco apparire all'orizzonte il fax, macchina per la riproduzione di facsimili capace d'inviare documenti in giro per la città o per il mondo, utilizzando la stessa rete telefonica. Siccome si può inviare una copia perfetta di quanto appare sulla pagina (testo scritto, grafici, bolli e firme) il fax è inevitabilmente destinato a trionfi senza precedenti, tra cui l'obliterazione in breve tempo di telex e spedizioni per corriere celere. Capace d'inviare ad una macchina ricevente una pagina ogni 20 secondi, il fax sta diventando lo strumento principe del mondo degli affari e come tale, come è già successo ad Hong Kong, sta letteralmente soffocando ogni tipo di concorrenza. Allo stesso tempo viene a sostituire la comunicazione verbale. Sempre ad Hong Kong, la compagnia telefonica locale ha rivelato che nel 1988 per la prima volta nella storia delle comunicazioni telefoniche con gli Stati Uniti, il volume del traffico fax ha superato il volume del traffico vocale.

Dopo la sbornia struttural-interattiva per il verbale, il mondo sembra voler ritornare visivo, e l'aumentata sofisticazione elettronica permette il raggiungimento di exploits nel campo della rappresentazione finora solo immaginabili. Come ad esempio il rezmote imaging, un servizio da poco aperto al pubblico grazie al lancio il 21 febbraio 1986 da parte dell'ente spaziale europeo del primo satellite specificamente adibito alla produzione di mappe della superficie terrestre. I prezzi di una mappa di 60 Km2 variano dai 500 dollari per una diapositiva 9x9 a colori (prodotta da un laboratorio di fotocomposizione digitale) ai 1700 dollari per un nastro computerizzato fornito di tutte le informazioni geologiche e metriche del sito. Le immagini pancromatiche di SPOT 1 possono essere affinate ad una risoluzione di dieci metri, con il solo inconveniente della perdita del colore, e sono accessibili a chiunque disponga della somma finanziaria necessaria. Come nel caso delle reti televisive americane a seguito della fusione del reattore di Chernobyl, quando si sono rivolte a SPOT 1 per avere le prime immagini della catastrofe. E dodici ore dopo erano già in grado di ritrasmettere immagini del reattore nucleare fumante a teleutenti ansioici ed impazziti dall'astinenza di materiali visivi sull'incidente nucleare.

L'uomo al centro della stanza informatica ha solo bisogno di qualcuno che si occupi dei suoi bisogni fisiologici, e le nuove generazioni di robots domestici sono ormai più che in grado di svolgere questo compito. Hero 2000 viene offerto al pubblico fornito di sintetizzatore vocale, sensori termini e sonori, sonar e scanner luminoso, batterie elettrolitiche ricaricabili, un master processore di 16 bits e undici microprocessori a 8 bits, braccio articolabile munito di varie prese dotate di sensori tattili, e naturalmente l'inevitabile radiocomando.

Il tutto per permettere a questo domestico senza contributi assistenziali di servire un whisky on the rocks senza fare disastri.

Tutto ciò trova nel cyberpunk la logica continuazione. I cowboys viaggiatori del cyberspazio altro non sono che la proiezione del mobile-uomo, esseri senzienti ma inanimati, inchiodati alla loro tastiera dove, nei casi più estremi, come nel leggendario attacco alla banca dati di Tessnier-Ashpool raccontata da Gibson in Neuromance (1985) il cowboy si trova collegato a vari tubi che gli permettono di dimenticare le proprie necessità fisiologiche. Pura rappresentazione, una delle immagini più potenti del cyberpunk è questo soggetto isolato dal proprio corpo, immobile al centro di un cubicolo in qualche hotel o scantinato metropolitano, splendida metafora dell'immaterialità a venire.

Uomo mobile

Allo stesso tempo la società contemporanea -e quindi l'universo del cyberpunk- pur nutrendosi dell'immobilità fisica trasformata in velocità immateriale attraverso lo spostamento elettronico di informazioni, necessita l'esistenza di soggetti in grado di accedere a queste informazioni in ambienti di movimento non raggiungibili dalla rete info-mediatica.

Fino all'altro ieri l'unica possibilità di attingere alla dimensione mediatica senza rinunciare al movimento fisico consisteva nell'avvolgersi in un involucro meccanico con capacità elettroniche, delegandogli la capacità di movimento. A partire dagli anni cinquanta le automobili cominciarono

ad essere dotate di radio a lunghezze medie (con speciali frequenze in caso di allarme nucleare) permettendo così un rudimentale contatto tra il soggetto in spostamento e l'universo dell'informazione elettronica. Negli anni a seguire le possibilità di accesso mediatico dell'automobile vennero migliorate attraverso il potenziamento delle stazioni AM, ora capaci di coprire l'intero territorio nazionale, e con l'introduzione delle stereofoniche stazioni FM. Comunque sarà solo a partire dagli anni settanta, con l'introduzione e la vendita di massa del primo radioregistratore veramente portatile, che il soggetto umano diventa fisicamente un ricevitore, senza dover dipendere da alcun mezzo meccanico. Da subito questo gadget tecnologico si trova sintonizzato sulla nuova onda di una società in voglia di movimento: camminatori, joggers, ciclisti, sciatori, pendolari, viaggiatori diventano i primi a caprie l'importanza di questo nuovo abito elettronico nella gestione dello scambio informativo. Da lì a poco il walkman verrà prima introdotto in tutti gli ambienti di spostamento e poi continuamente perfezionato. Il secondo modello offrirà la possibilità della stereofonia Dolby, poi uscirà il primo televisore con uno schermo di 2 pollici quadrati, poi il digital disc con cuffie direttamente inseribili nel condotto auricolare, ed i prezzi crolleranno facendo della famiglia dei walkman il più popolare acquisto delle nuove classi di dipendenti di inputs immateriali.

La seconda faccia della soggettività contemporanea diventa così identificabile con un soggetto sociale in continuo movimento in grado tuttavia di mantenersi in contatto con la produzione e lo scambio immateriale. E' questa la direzione dell'uomo mobile, presenza ormai abituale nello scenario metropolitano, uomo elettronico, walkman, soggetto in movimento rivestito da un abito elettronico in continuo

collegamento con l'universo immateriale.

Lo sviluppo di una cibernetica di movimento era ormai diventata necessità. Nel farsi dell'infosfera inevitabili buchi neri ed aree grigie erano rimaste inesplorate, richiedendo l'esistenza di soggetti umani capaci di abitare questi spazi e di gestire il flusso informatico nella necessità dello spostamento fisico. L'ansia del controllo immediato e totale in questi terreni vaghi si riverserà così nella produzione in massa di strumenti d'allerta elettronico. Si arriva dunque alla prima generazione di radio-trasmittenti finalmente affidabili. Poliziotti ma poi addetti al servizio telefonico, idraulici, paramedici, incominciano a circolare per le strade delle metropoli americane assomigliando sempre più a delle centraline in movimento, collegabili all'istante con qualsiasi messaggio al loro destinato e quindi coordinabili nei loro spostamenti.

Questa necessità, percepita sempre più come urgente anche dal singolo cittadino, di essere contattabile in caso di bisogno produrrà dapprima i primitivi beepers, scatoline nere capaci di avvisare il portatore che qualcuno sta cercando di stabilire un contatto telefonico, e poi i più sofisticati pagers, in grado di determinare il numero dell'utente che vi sta contattando. Gli ultimi modelli, ormai ridotti alle dimensioni di un comune orologio al quarzo, non solo forniscono tutte le informazioni necessarie ad identificare la chiamata, ma sono ora capaci di fornire un segmento del messagio in questione.

Mentre le radio-trasmittenti diventano da subito strumenti di ordine e controllo sociale da parte degli apparati statali essendo le loro frequenze regolate dallo stato, i pagers assumeranno il ruolo di propagatori della libera impresa, strumenti del capitale e del mondo degli affari per una libera circolazione delle merci. Questa tensione tra due opposti è

oggi riconoscibile, e fin troppo evidente, nelle strade metropolitane invase dal crack, dove agenti federali muniti di ricetrasmittenti e spacciatori dotati di pagers si affrontano utilizzando le più sofisticate tecnologie di trasmissione di informazioni attualmente disponibili. Fino al punto che ora un buon spacciatore è riconoscibile dalla qualità del pager che si porta addosso.

Con una funzione analoga- ma senza il rauco richiamo della strada- segreterie telefoniche e voice mail service permettono al soggetto in movimento un continuo contatto con la propria comunità elettronica, sempre naturalmente attraverso la mediatizzazione informatica. Diventa quindi possibile immaginare un mondo dove modems di microcomputers comunicano con segreterie telefoniche a loro volta attivate da un telefono a tastiera - o un telecomando - distante centinaia di miglia. E' sufficiente lo stabilimento di questo canale elettronico per far sì che i due soggetti della comunicazione possano scambiarsi messaggi, comunicare senza mai direttamente e fisicamente interagire.

E finalmente appare sulla scena il cellular-telephone, ultimo grido tecnologico, capace di fornire al movimento umano la velocità e la sofisticatezza della conoscenza e del contatto immediato. Nato per la comunicazione telefonica in automobile ma ormai direttamente portabile a tracolla, questo nuovo mezzo comunicativo permette al soggetto sociale di non fermarsi mai, moto perpetuo che trova come soli motivi di rallentamento il sovraccarico o il rumore di fondo delle linee. Il telefono cellulare rappresenta la possibilità di un feed-back immediato e diretto della comunicazione nomade, senza mai doverne interrompere il flusso. Dove il proprio bagaglio tecnologico gli permette finalmente di comunicare in diretta con il mobile-uomo, chiudendo il circolo dello

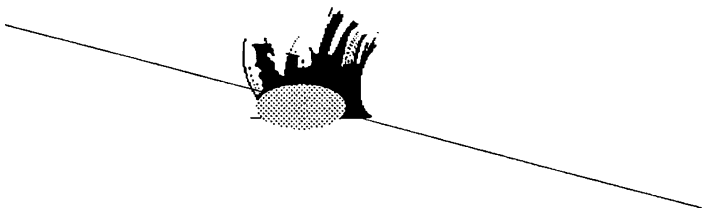
scambio informativo e permettendo una coordinazione assoluta senza rottura di continuità. Si è chiuso il cerchio, le due metà dell'androgino tecnologico sono ora riunite, ed in un mondo dove la comunicazione diventa risorsa preziosa, la loro simbiosi rappresenta la sola capacità di riuscita in ogni settore dell'attività umana.

E ancora una volta, tutto ciò è ripreso e vive nel cyberpunk: al cyberboy si affianca il ninya, soggetto sociale trasformato in centralina elettronica ambulante. Ancora una volta Gibson: la Molly di Neuromance è il braccio ed il movimento di un'equipe (stratega, logistico, cyberboy sicario) bisognosa della presenza sul campo di un essere umano capace di eseguire praticamente qualsiasi incarico fisico - attraverso un potenziamento muscolare del proprio corpo - e direttamente coordinabile con la direzione strategica, grazie a delle capacità senzienti superpotenziate attraverso un hardware elettronico direttamente innestato nel cervello. Gli ordini dalla centrale operativa vengono trasmessi ad un visore ottico impiantato all'interno della pupilla di Molly, permettendole di conoscere in qualsiasi momento tutte le necessarie informazioni per il proprio corso di azioni.

Nell'articolo di Shirley Wolves of the Plateau (1987), individui disposti a tutto, pronipoti degli spacciatori con pagers, si sottopongono ad operazioni chirurgiche per l'innesto sottocutaneo di microchips capaci di trasformare le proprie capacità senzienti e cognitive. Tra i vari impieghi di queste microchips troviamo la capacità d'immagazzinare quantità enormi di informazioni, di potersi collegare ad un computer, creare una rete "telepatica" di trasmissione dati, arrivando fino al controllo del pensiero delle macchine.

Frutto di una sofisticata tecnica chirurgica e di un elevato

sapere bioteleinformatico, l'eroe mobile e computerizzato del cyberpunk è un individuo perennemente in movimento ma al tempo stesso in presa diretta con tutto quello che succede nel mondo. Conoscenza tecnico-scientifica trasformata in attività politica attraverso l'interiorizzazione biologica di una griglia di potenzialità elettroniche, il cyberpunk mobile diventa la proiezione futuribile del biopotere. Non rimane altro che metterlo in contatto con la sua altra metà.

Berkeley,
primo aprile millenovecentonovanta.

Robert Wright

Una delle mie poche lamentele durevoli a proposito della realtà consiste nel fatto che non si può mai essere sicuri del fatto che essa sia là fuori veramente. Puoi osservare un albero fuori dalla finestra e sentirti certo del fatto che esso occupi le tre dimensioni, ma non puoi dire con piena fiducia che sia proprio così. Tutto quel che puoi dire è che quelle particelle di luce che giungono sulle superfici dei tuoi occhi formano due modelli bidimensionali che insieme danno vita all'immagine di un albero. E così è sempre, con il tatto, l'udito, il gusto, il sapore: la sola informazione a proposito della realtà tridimensionale a cui puoi avere diretto accesso è una serie di mappe bidimensionali lungo le superfici dei diversi organi. Mappe sulla pelle, mappe sulle papille gustative, mappe nelle orecchie, mappe nel naso.

L'elemento più rassicurante che queste mappe rappresentino veramente una realtà è costituito dal fatto che vi è un esteso accordo a loro riguardo. Se continui cocciutamente a camminare verso quello che le mappe visive preannunciano

come un muretto, ben presto la mappa che sta alla sommità del tuo naso finirà per rinforzare le prime informazioni. Se mangi quel che sembra un uovo marcio, le mappe interne al naso, alle papille gustative, alla gola, confermeranno quella prima impressione. Così, se non c'è una realtà fisica, c'è qualcuno che si dà da fare per rafforzare l'impres=
sione che sia proprio così, spruzzando i nostri sensi con informazione coordinata in modo intricato su una base ininterrotta.

Parlando strettamente, non possiamo escludere la possibilità che le cose stiano così; che tutto l'esistente, compreso il nostro corpo come noi lo vediamo, sia un'illusione elaborata e pianificata, che noi siamo unicamente dei cervelli (o qualche altro medium pensante), collocato, diciamo così, in un laboratorio di sperimentazione per tecnologie video estremamente sofisticate.

Vorrei prendere sul serio questa osservazione, ma René Descartes ha detto qualcosa di interessante, tre secoli e mezzo fa. Descartes, dubbioso per natura, tentava di decidere se si possa conoscere qualcosa con certezza assoluta. Dopo tutto, per quel che lui ne sapeva, la sua vita poteva effettivamente essere un sogno, messo in scena da un grande illusionista. Mentre rimuginava su questa questione, Descartes fu colpito da una osservazione: se la realtà sembra interrogabile da parte di un soggetto pensante, allora ci deve essere un soggetto pensante che possa interrogarsi sulla realtà. In breve io penso, dunque sono.

Descartes sembra aver trovato molto gratificante la conclusione della sua ricerca. Personalmente, trovo divertente l'intera linea di pensiero, ma per ragioni differenti. Il punto non è che io adesso capisco di esistere (lo sospettavo con forza anche prima di incontrare il lavoro di Descartes).

Se c'è un grande illusionista ci deve essere un grande pannello di controllo. E se possiamo controllare il pannello di controllo, possiamo allora cominciare a divertirci molto.

All'interno della divisione Ricerca sui fattori umani del Centro di Ricerca Ames della NASA, c'è qualcosa che assomiglia ad un elmetto da motocicletta, solo che il visore è opaco e c'è una protuberanza all'altezza degli occhi. Dentro la protuberanza ci sono lenti binoculari ad angolo largo connesse a due piccoli schermi di cristallo liquido. Su questi schermi, un computer distante manda immagini di un ambiente immaginario, una stanza, ad esempio, oppure lo spazio extraterrestre, con una stazione spaziale che si vede in lontananza. Le immagini sui due schermi differiscono leggermente, di circa due pollici e mezzo di prospettiva, come due scene che mandano i loro raggi simultaneamente a degli occhi reali nella vita reale. Così una persona che porta l'elmetto vede la sua realtà immaginaria - realtà virtuale - in tre dimensioni.

Il computer non solo manda dati ma ne riceve circa sessanta volte al secondo, ottiene informazione aggiornata sulla collocazione esatta e sull'orientamente dell'elmetto, ed aggiusta la scena visiva secondo questi movimenti. Se tu cammini per qualche metro, mentre indossi l'elmetto, e ti capita di vedere un cappello per terra, vedi all'incirca la stessa successione di immagini che vedresti camminando in una stanza reale, incontrando un vero cappello.

Se potrai sospendere la tua incredulità, ti sembrerà di avvicinarti e di ispezionare un vero cappello.

Se indossi una cosa che si chiama Data-Glove (Guanto-dati), puoi raggiungere e prendere in mano l'apparente cappello, e metterlo in testa, e vedere non solo il cappello che

si solleva ma anche la tua mano che lo solleva. Il Data Glove possiede sensori lungo ogni dito ed intorno al palmo della mano, così che può render conto al computer della collocazione mutevole e della configurazione della tua mano; ed il computer riconcilia la realtà virtuale con i dati. Questo include una realtà virtuale auditiva: se batti su quello che appare essere un tavolo, sentirai un tap, tap, tap che sembra provenire da quella direzione. E l'ambiente virtuale della NASA non si limita a parlare, ascolta. Il tuo desiderio ("voglio volare fino alla stazione spaziale", "voglio volare sulla luna") è un comando. Ed inoltre, se non ti piace l'aspetto della stazione spaziale, puoi crearne una nuova usando un pennello virtuale ed il programma del computer per "object editing". Dopo tutto, è la tua realtà virtuale.

Nel frattempo si stanno introducendo mappe tattili per completare le mappe visive. Il Data-Glove è stato equipaggiato recentemente con leggere vibrazioni in ogni punta delle dita, così che, se tocchi un cappello virtuale puoi sentirlo.

Jaron Lanier, leader del programma di ricerca del Data Glove riconosce che, data una chiara tendenza della ricerca a produrre computers sempre più piccoli, potenti ed economici, se la computer grafica procede al passo, la realtà virtuale potrà diventare sempre meno virtuale col tempo.

Certo vi sono dei problemi. Prendiamo ad esempio il feedback tattile. Una cosa è sentire la superficie della palla da baseball quando la tocchi; il contatto della superficie può essere simulato, almeno in qualche misura con i vibratori per dita della Data Glove. Ma è tutt'altra cosa sentire la sostanza del baseball, ad esempio incontrare la dura resistenza che ti impedisce di cadere a terra. Lanier pensa che la resistenza possa essere simulata costruendo uno scheletro malleabile dentro i Data Glove. Ma ovviamente è più facile simulare la

resistenza di alcuni oggetti che quella di altri: sedersi in una sedia virtuale rimarrà una faccenda rischiosa per qualche tempo ancora, in futuro.

La ragione di questo rischio, la gravità, fa nascere altri problemi. Un baseball reale, oltre a colpire la mano, vi pesa addosso, ed il cervello percepisce i leggeri effetti sull'allineamento dei muscoli del dito, della mano, del braccio, ed anche del torso. La propriocezione, come si chiama il senso della forma interiore, probabilmente sfiderà la simulazione per decenni: non c'è alcun metodo ovvio per simulare l'effetto del peso di un oggetto nel Data Glove, ed intervenire direttamente nella propriocezione comporterebbe la possibilità di penetrare la pelle e di raggiungere nervi profondamente sepolti nel corpo. Altre forme di percezione interna, come la individuazione dell'equilibrio e dell'accelerazione da parte dell'orecchio interno - sono similmente problematiche.

Infine, c'è la difficile questione dell'odore. Sintetizzatori elettronici possono produrre un ampio spettro di rumori, ma non ci sono mezzi altrettanto potenti di sintetizzare l'olfatto. Con la metodologia corrente, dice Lanier, il meglio che possiamo sperare è un catalogo di odori preconfezionati.

Tutte queste difficoltà suggeriscono che realtà virtuale e realtà fisica rimarranno distinguibili ancora a lungo dopo che tutti noi saremo andati nel grande salone di video games che si trova nel cielo. Però il progresso anticipato nella stimolazione visuale potrà essere sufficiente per confondere non poco la nostra capacità di distinzione nel futuro prossimo. Dopo tutto, come nota Lanier, il cervello è abituato a leggere tra le linee; ogni giorno costruire un'intera realtà tridimensionale partendo da mappe bidimensionali. "Davvero dobbiamo creare un mondo di illusione per poter

entrare in contatto con il mondo fisico, perchè non abbiamo una capacità sensoria onnipresente."

Dice Lanier " Ed è la nostra capacità di far questo che rende più facile realizzare la realtà virtuale."

In poche parole occorre riconoscere che gli uomini davvero vogliono credere nella realtà.

Una conseguenza positiva di tutto questo sta nella possibilità di evitare i costi dolorosi della vita quotidiana. La NASA userà la Realtà virtuale per l'addestramento, inclusa la simulazione di volo. E la NASA e la Scuola Medica di Stanford si stanno imbarcando congiuntamente in un progetto che permetterà agli aspiranti medici di lavorare in realtà virtuale; faranno operazioni su pazienti virtuali con bisturi virtuali ed il peggio che gli possa capitare sarà di provocare morte virtuale. Ugualmente gli architetti possono sperimentare su edifici urbani virtuali, provocando gli effetti di un terremoto prima di doverlo sperimentare su gente reale.

Il regno dell'intrattenimento, naturalmente, non mancherà di subire effetti da realtà virtuale. Un Applle Macintosh II può generare ambienti virtuali rudimentali, ed i personal computers sono destinati a guadagnare potere e sofisticazione enormi nei prossimi anni. E' possibile che prima della fine del secolo la gente possa indossare lenti a contatto che permettano di entrare in elaborati mondi di fantasia: volare su uno Spitfire che attraversa il Canale della Manica nel 1943, oppure guerra contro i marziani nel 2010.

E' stupefacente che, quando la gente sente parlare di questa idea, subito si mette a fare immaginazioni erotiche, ma ci sono altri aspetti interessanti. Quanto lavoro libererebbe un mondo di realtà virtuale? Quanti contatti con gli esseri umani

ci sarebbe nell'esperienza degli adolescenti? Quante sarebbero le vittime della sindrome Dungeons & Dragons? La sindrome è caratterizzata dal fatto che il teenager passa delle settimane in una fantasmogoria, emergendone solo per andare a sparare un colpo di pistola al prof di matematica con l'arma di suo padre, e poi spiega con tranquillità alla polizia che stava agendo su ordini ricevuti da Zataar, dio degli esami di maturità.

"Lanier ha riflettuto un po' su questi problemi, ed ammette che qualche preoccupazione è giustificata. "Potrebbe diventare una metatelevisione capace di rendere la gente completamente stupida. Il mio punto di vista è che sarebbe pericoloso e potrebbe determinare un blocco definitivo del pensiero immaginativo.

Ciononostante Lanier è generalmente ottimista; paragona la realtà virtuale del futuro ad una enorme spugna che assorbirà l'attività umana: si potrà dirottare energia che altrimenti potrebbe avere effetti reali su gente reale verso modelli di luce su schermi di sottile cristallo liquido.

Nella misura in cui l'energia assorbità é positiva i prodotti saranno largamente accessibili anche se creati nell'isolamento. E nella misura in cui l'energia sarà negativa - gente armata che entra in un grande magazzino virtuale e spara addosso virtualmente a metà dei clienti virtuali - gli effetti saranno buoni relativamente: nessuno sarà effettivamente ammazzata. In conclusione penso che più energia umana si spende in realtà virtuale, piuttosto che in realtà fisica, meglio sarà."

Un'altra ragione per cui Lanier è ottimista è il fatto che lui spera che la gente non entrerà da sola in realtà virtuale, ma piuttosto la userà come un medium di comunicazione. Così un biologo molecolare potrebbe creare una enorme molecola di DNA ed invitare i suoi studenti a vedere le sue proprietà.

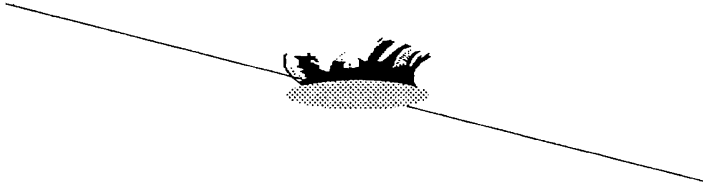
E questo é niente paragonato con i "sogni collaborativi", prodotti da un 'editing' congiunto dell'ambiente.

Pensa che un sabato mattina cammini da solo pensando di prendere una vacanza. Entri nel tuo body stocking metti su le lenti opache programmi il computer su "lush tropical paradise" e ti prepari ad entrare nel tuo Shangri-la completo di cascate, alberi di palma, e succo di mango. Ma prima di ripartire, fai una telefonata ad un amico lontano, ed inviti un amico a venire con te. Il tuo amico si prepara e le sue coordinate sono trasmesse da un satellite al tuo computer, che porta la sua immagine nel tuo ambiente virtuale, dopo di che, restituendogli i dati lo si avvolge in quell'ambiente. Puoi fare una passeggiata con lui, stringergli la mano,e chiacchierare.

"La realtà virtuale mi interessa come una sorta di congegno emotivo", dice Lanier. "Quando ti trovi in virtual reality, devi decidere come apparire". E questo è psicologicamente molto interessante.

Alla Nasa si lavora a produrre virtual environment che può essere abitato da sei persone con distinte identità; la persona A può scegliere di apparire come un cane alla persona B, e come un biscotto per cani agli occhi della persona C e così via...

Secondo Lanier la realtà virtuale può divenire un congegno per la comunicazione generale, non una strada solitaria verso il solipsismo. Quel che lui vorrebbe creare è un nuovo tipo di telefono, non di televisione.

La realtà virtuale non è un computer

Jaron Lanier

La realtà virtuale non è un computer. Parliamo di una tecnologia che usa un abbigliamento computerizzato per sintetizzare una realtà condivisa. Ricrea la nostra relazione con il mondo fisico su un nuovo livello. Non agisce sul mondo soggettivo, non ha niente a che fare direttamente con quel che accade all'interno del cervello. Ha a che fare con quel che ricevono gli organi percettivi. Il mondo fisico, la cosa che sta dall'altro lato dei tuoi sensi è ricevuta attraverso cinque buchi, gli occhi, le orecchie, il naso la bocca e la pelle. Non sono buchi in effetti, e ce ne sono molto più che cinque, ma prendiamo questo vecchio modello

Prima di entrare in Virtual Reality vedi una pila di vestiti che devi indossare per percepire un mondo differente da quello fisico. Il vestito consiste soprattutto di un paio di

occhiali ed un paio di guanti. Gli occhiali ti permettono di percepire il mondo visuale della Virtual Reality. Invece di avere occhiali trasparenti hanno un display visuale che assomiglia piuttosto ad una piccola televisione tridimensionale. Con quegli occhiali vi trovate in un mondo che vi circonda che fa da ambiente virtuale. E' pienamente tridimensionale e ti circonda. Quando muovi la testa per guardare intorno, le immagini che tu vedi dentro gli occhiali sono divise in maniera tale che si crea una illusione di movimento. Le immagini vengono da un potente speciale computer che chiamerei Home Reality Engine. Per il suono avrete cuffie simili a quelle del walkman, ma i rumori sono inusuali perchè sono elaborati in modo tale da avere una qualità tridimensionale: vengono precisamente da una certa direzione.

Gli occhiali fanno anche un'altra cosa: percepisono la tua espressione facciale. Questo è molto importante perchè tu sei parte della Realtà virtuale e l'abbigliamento che indossi deve percepire quanto potrebbe il tuo stesso corpo. Esso usa quell'informazione per controllare la versione virtuale del tuo corpo, in modo che sia tu che la gente vi percepiscano presente in realtà virtuale.

Bisogna tener conto del fatto che gli occhiali sono chiamati eyephone, perchè qui la terminologia è tutta da definire, stiamo assistendo alla formazione di una cultura. Penso che occorra dare alla gente che lavora sulla questione della realtà virtuale la possibilità di vagare un po' tra queste differenti possibilità prima di decidere definitivamente quel che stanno combinando.

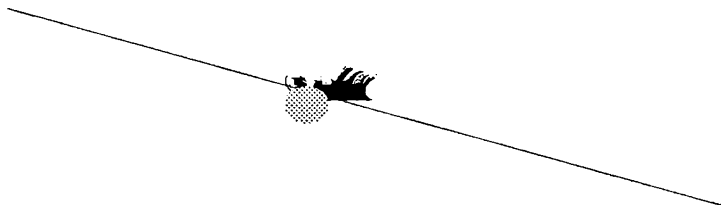
Poi ti metti i guanti nelle mani. Questi ti permettono di

raggiungere e di percepire cose che non ci sono realmente. L'interno della superficie del guanto ha stimolatori tattili così che quando l'Home Reality Engine può dirti che stai toccando un oggetto virtuale, tu effettivamente percepisci l'oggetto.

La seconda funzione dei guanti sta nel fatto che effettivamente ti permettono di interagire con gli oggetti. Puoi prender su un oggetto e far qualcosa con esso, proprio come faresti con un oggetto reale. Puoi prendere una palla da baseball virtuale e lanciarla.

Il guanto misura il modo in cui la tua mano si sta muovendo. Questo è molto importante così che nel mondo virtuale puoi vedere una versione della tua mano. E' importante che tu porti vestiti che non solo trasferiscono sensazioni ma anche misure di quel che il corpo sta facendo. Il computer che dirige la Virtual Reality usa i movimenti del corpo per controllare il tipo di corpo che scegli di avere in realtà virtuale. Puoi essere anche una galassia od un ciottolo sul pavimento. Oppure un pianoforte... ho pensato di essere un pianoforte. Sono interessato all'idea di essere uno strumento musicale. Questo è un altro modo di descrivere delle fisiche arbitrarie. Con un sassofono potresti suonare città o luci danzanti, e potresti suonare una mandria di bufali fatti di cristallo, e potresti suonare il tuo corpo e mutare la tua propria immagine con il semplice suono del tuo sassofono. Potresti divenire una cometa nel cielo in un momento e poi gradualmente diventare un ragno più grande del pianeta là sotto, dove stanno tutti i tuoi amici che vedi dall'alto.

(da Whole Earth Revue)

Comunicazione senza simboli

Jaron Lanier

Supponiamo che tu possa avere una macchina del tempo per andare indietro fino alle prime creature che svilupparono un linguaggio, i nostri antenati e diamo loro un abbigliamento per realtà virtuale. Avrebbero svilupato il linguaggio? Non credo, perchè non appena cambiate il mondo in qualche maniera, quello è già un modo di espressione di potere e di eloquenza, e fa apparire un po' limitata la descrizione.

C'é un'idea che mi interessa molto, ed é quella che chiamerei comunicazione postimbolica. Questo significa che quando tu puoi improvvisare una realtà come puoi fare con la Realtà virtuale, e quando questo è condiviso con altri, allora non hai veramente bisogno di decrivere il mondo perchè puoi semplicemente creare quella contingenza. Non ti occorre descrivere realmente un'azione perchè puoi creare quella azione.

Ho lavorato su una descrizione completa di quel che potrebbe essere la comunicazione senza simboli. Ha un ritmo differente. Per esempio, nella comunicazione simbolica hai la

nozione di domanda e risposta, ed il genere di scansione che definisce il flusso di comunicazione. In Realtà virtuale, dato che la gente modifica in modo collaborativo una realtà comune come un mezzo di comunicazione, quel che tu avrai é dei modi di qualità relativamente statica e dei periodi di qualità molto dinamica. Ci sarà un ritmo tra i momenti in cui il mondo è soggetto a cambiamento rapido, ed i momenti in cui è rallentato. Quel ritmo é qualcosa come una frase nel linguaggio. Nel linguaggio parlato hai il fenomeno della ricerca per la prossima parola, e puoi dire "Um...um..." La stessa cosa capiterà in Realtà virutale, dove la gente andrà attraverso un intervallo di spaziatura dalla realtà, preparando i prossimi mutamenti del mondo condiviso.

Se pensiamo un'esperienza in cui tu devi descrivere qualcosa a qualcun altro, per esempio stai descrivendo com'é vivere sulla cosa Est in queste città concitate e violente, e come ci sia un insieme di aspettative del tutto diverse verso la vita rispetto a quel che succede in California, per descrivere queste cose... semplicemente faccio questo.

Fai una descrizione simbolica di quel che sembrano città come New York, o le città californiane. In Realtà Virtuale c'é la possibilità di limitarsi a richiamare la memoria di ciascuno con la persona che sta nell'altra città.

Quando tu hai la realtà esterna dietro di te, da richiamare, o da creare o da improvvisare a volontà, la descrizione è sempicemente troppo stretta.

Adesso, la descrizione è interessante perchè, nella ristrettezza, produce possibilità poetiche che probabilmente non esistono nella pienezza della comunicazione postsimbolica in cui si deve semplicemente creare esperienza come un tutto ogni volta. D'altra parte, nel creare l'esperienza come un tutto, hai la possibilità di un tipo di condivisione che

non puoi avere con i simboli,

Capisco che queste cose sono complesse da descrivere. Quel che io cerco di descrivere è comunicazione che sta al di là della descrizione. L'idea potrebbe volgersi in un errore, potrebbe venir fuori che la comunicazione senza simboli e descrizione è solo un'idea un po' sciocca ed un percorso preso per errore. Comunque é un grande esperimento, e penso che ci divertiremo molto.

Certo la comunicazione senza simboli già si verifica costantemente. Prima di tutto, l'esempio più chiaro di comunicazione non simbolica è la comunicazione con la natura. La percezione diretta che hai quando la natura comunica con te quando cammini nella foresta é semplicemente precedente ai simboli, ed al di là dei simboli. Non c'é bisogno di provarlo.

Un esempio di comunicazione senza simboli è quando muovi il tuo corpo. Non mandi simboli al tuo braccio od alla tua mano. L'esempio più bello è nel sogno sveglio. Quando sogni lucidamente sei consapevole del fatto che stai sognando e controlli il sogno. E' piuttosto simile alla Realtà virtuale, salvo il fatto che non può essere condiviso.

I mezzi con i quali puoi comunicare nel tuo sogno sono senza simboli.

Naturalmente tutto nella vita è profondamente imbevuto di comunicazione non simbolica.

Ogni cosa ha aspetti simbolici e non simbolici. Una cosa non é un simbolo, é solo quello che tu puoi usare come un simbolo. L'idea di simbolo é un uso per una cosa, ma ogni cosa é anche una cosa in se e per sé; ogni cosa ha una sua primaria cosalità.

J.Lanier, Whole Earth Revue

Il ritornello pubblicitario

Felix Guattarì

Da quando mi interesso alla psicoterapia istituzionale, mi interesso al funzionamento di un certo modo di soggettivazione: quello della parola vuota, per riprendere una espressione di Lacan. Io stesso ho sperimentato l'equivalente della pubblicità televisiva alla clinica Laborde, per lanciare la riunione quotidiana dei malati, dove si annunciano le attività della giornata e si riferiscono quelle del giorno precedente, io pronuncio sempre la stessa frase: Signore e signori, si riunisce la sottocommissione di animazione della giornata. E' una specie di frase che mette in moto la riunione.

Mi interessano molto quelli che io chiamo i ritornelli. Questo si ricollega ai ritornelli etologici, ai canti degli uccelli, ai mezzi sonori per delimitare il teritorio. In certi enunciati, la funzione esistenziale si sovrappone o nasconde la funzione di significazione del linguaggio? A mio parere, nella prestazione pubblicitaria si verifica allo stato puro questa funzione esistenziale: in apparenza, quel che viene veicolato

è un messaggio, in realtà è una modellizzazione della soggettività. Quel che mi interessa è questa funzione esistenziale di avvicinamento. Tutto l'aspetto di contenuto non mi interessa, non più di quanto interessa i pubblicitari.

Trovo affascinante vedere la intelligenza, la sensibilità, il nervosismo che vi è tra la gente della pubblicità. Potrebbero trasportare i messaggi come i corrieri trasportano dei bagagli, distesi, indifferenti. Eppure no, i creativi sono gente in ebollizione che investe psicologicamente molto nel suo lavoro.

Il termine creativo, del resto, è totalmente usurpato, fa ridere. E tuttavia si sente che questa gente è piazzata su una faglia segreta della soggettività, per usare una immagine vulcanica. Si sente che sono piazzati su qualcosa che non si vede perchè non abbiamo gli occhiali giusti per vederla. Si tratta di una cosa dell'ordine di quel che Fernand Braudel chiama lunga durata. Sono fenomeni di mutazione soggettiva che non si registrano al livello delle analisi sociologiche. I pubblicitari lavorano la soggettività allo stato nascente. Si tratta di mutazioni di linguaggio, puramente verbali, si tratta di giochi di parole, o di cose visuali, plastiche, o ancora semantiche. Nella pubblicità ci sono cose ossessionanti.

Per esempio, il pulito e lo sporco. Ho cercato di analizzare questa funzione del pulito e dello sporco. Le pubblicità relative al sapone da bucato mi sono sempre sembrate assurde ed affascinanti. Sono le pubblicità più idiote, le più significative. Più è stupido, più tocca qualcosa. Non sono le pubblicità estetiche o elaborate che mi interessano. Negli Stati Uniti, adoro le pubblicità televisive in cui il padrone del garage viene in persona davanti al suo prodotto. Non so

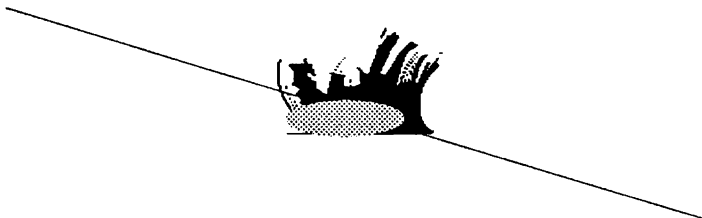
perchè ma lo trovo straordinario.

Lo spettacolo della pubblicità è rivelatore, non è gratuito. Di fronte alla pubblicità ci sono degli atteggiamenti che io ho avuto come tutta la mia generazione. Il primo consiste nel dire che si tratta di merda, è una vergogna, uno scandalo. Però bisogna dire che se c'è un tale investimento finanziario e libidinale deve corrispondere a qualcosa.

I pubblicitari lo dicevano già venti anni fa quando la gente come me non li capiva. Ma una spiegazione della pubblicità in termini di redditività puramente economica non tiene.

La pubblicità è come la metereologia. Quel che si cerca alla televisione è un rapporto quasi ipnotico a livello percettivo. Il focolare televisivo è un oggetto di fascinazione, a causa dei suoi ritornelli delle sue parole vuote. Io vedo le previsioni del tempo e dico: "ah... ecco... ecco..."

Si prende una dose di ritornelli esistenziali come si prende una dose di neurolettici per calmarsi. C'é tutto un condizionamento quasi pavloviano, spingere il bottone e ricevere queste ridondanze di ogni tipo. E la pubblicità fa parte di questo. Non è un epifenomeno in rapporto a quel che accade alla tivu.

I bambini piccoli guardano più la pubblicità che le informazioni. Perchè questo li costituisce esistenzialmente. Questo dà loro gli appigli esistenziali, questo dà loro un sentimento di essere, è una funzione di produzione di soggettività. Solo se si accetta questa prospettiva si può situare correttamente questo fenomeno aberrante che è la pubblicità.

Valmerz

Il nucleo immaginativo dinamico della letteratura del nostro tempo sta in un territorio molto frammentato, a metà tra la sperimentazione translinguistica e la tecnopoesia fantascientifica.

La lingua planetaria si produce nei laboratori anglo-pakistani e sino-ispanici degli innesti biolinguistici di una semiotica del melting pot. E contemporaneamente, nell'ambito dell'allucinazione tecnotelematica si scandaglia il funzionamento del sistema nervoso integrato dell'umanità post-umana, nella quale i nostri congegni bioinformatici chiedono dolorosamente di essere ammessi.

jack in!

1 - Oltre l'orizzonte del romanticismo

La vibrazione fredda ed elettronica del "cyber" interferisce con la vibrazione rabbiosa della distopia no future "punk".

Ma qual'è il significato filosofico e letterario di questo movimento ... ammesso che di movimento si possa parlare.

Ed è dubbio. Piuttosto che un movimento direi che Cyber punk è una definizione, una categoria critica utile per interpretare ed integrare i fenomeni poetici (letterari, musicali, filosofici, stilistici) che si producono nell'epoca postindustriale, nella sfera delle produzioni immateriali.

La cibernetica costituisce l'insieme delle tecnologie di simulazione automatica dell'attività mentale.

La percezione quotidiana dell'ambiente e la forma della relazione sociale mutano con il diffondersi delle tecnologie cibernetiche.

La sensibilità estetica è coinvolta in questo mutamento.

Il Cyber punk costituisce il primo tentativo di riflettere in maniera complessiva ed integrata sui fenomeni che hanno evidenziato questo mutamento della sensibilità estetica.

Questi fenomeni sono molteplici. Molte opere letterarie, musicali, cinematografiche degli ultimi decenni segnalano questo mutamento di sensibilità, in forma dolorosa e dilacerata, oppure estatica e visionaria.

La mappa di questo arcipelago della sensibilità in mutazione è complessa e ricca: William Burroughs è probabilmente il principale riferimento di questa deriva esistenziale e poetica.

Ma dentro questa deriva i nomi da segnalare sono tanti: Philip Dyck, Norman Spinrad, Ballard, per quanto riguarda il territorio della letteratura di fantascienza. Guy Debord e

Jean Baudrillard per quanto riguarda il pensiero critico di derivazione situazionista.

Nella musica i riferimenti sono diversi e quasi contraddittori, e comprendono la eliminazione del futuro prodotta dal punk inglese degli anni Settanta e la proliferazione dei futuri sonori prodotta dalla sperimentazione elettronica e dall'ambient-music. Brian Eno, Philip Glass, Laurie Anderson, Jon Hassel.

Nelle arti figurative credo che si possa considerare il riferimento essenziale al grande Tinguely.

Quanto poi al cinema, anche qui i riferimenti si affollano, ma fra tutti spicca certamente Blade Runner, il film sceneggiato a partire dal romanzo di Philip Dyck Do the androids sleep of electric sheep?

Non dimenticherei però The Man who fell on heart, di Roeg, con David Bowie.

Il Cyber punk coglie un tratto comune a questo arcipelago di fenomeni poetici differenti, e dalla considerazione critica passa alla dichiarazione di poetica, alla dichiarazione militante, aggressiva, alla dichiarazione di tendenza.

Ma occorre meglio comprendere le questioni costitutive fondamentali di questa tendenza, cioè occorre capire quale miscela agisce alla base del Cyber punk.

La mente è il campo su cui si svolge la nuova battaglia.

La mente è campo sul quale si intrecciano flussi di mutazione, di alterazione tecnologica e chimica.

Tecnologie comunicative e droghe.

Questi sono i temi collegati alla mentalizzazione del processo sociale. L'analisi della società diventa sempre di più psicochimica, analisi dei processi di miscelazione, contaminazione tra regimi tecnocomunicativi differenti ed

integrati, ed anche fra regimi di alterazione chimica e psicotropica.

Dobbiamo forse risalire alla rottura che fu prodotta dal Romanticismo per comprendere la profondità della novità che questa sensibilità estetica comporta.

Il romanticismo percepì il mondo come tensione storica, come processo di divenire spirituale storicamente cosciente e finalizzato. Questa percezione costituì il contesto estetico e proiettivo entro cui si svolge la cultura moderna.

Il Cyber punk costruisce un altro sistema di puntamento delle antenne estetiche: il mondo non è più la sfera del divenire storico ma il dispiegarsi di un codice (Skizo-matrix) nella sfera della Comunicazione.

Il mondo che William Gibson racconta ed immagina è infatti il luogo della emanazione degli innumerevoli sistemi di telecomunicazione tra loro integrati in un unico Cyber-spazio. Il mondo non è più processo del divenire storico, ma processo dell'interagire informatico: luogo di intersezione di innumerevoli proiezioni mentali, di innumerevoli visioni tecno-psicotropiche.

L'informazione prende il posto della passione storica.

L'alterazione mentale prende il posto della tensione individuale verso la totalità dialettica.

Il Romanticismo concepisce la individualità come soggetto di una passione di appartenenza. Desiderio di esser presi, trascinati e travolti dal divenire superindividuale dello Spirito storico. Il Cyber punk concepisce l'individualità come terminale di un sistema integrato informativo.

La sensibilità estetica della modernità si è svolta tutta quanta nella sfera dell'estetica romantica, e le avanguardie non fanno assolutamente eccezione, anzi esse sono il momento di più intensa passionalità utopica nella storia del Romanticismo.

Il Cyber punk costituisce forse la prima categoria poetico-estetica capace di superare compiutamente il Romanticismo. Superare non nel senso dell'Aufhebung hegeliana, ma nel senso del chiamare un altro file sul monitor del computer.

Questa nuova sensibilità costituisce forse il primo file definitivamente post-romantico - pur assumendo in sè una vibrazione elettrico-passionale di derivazione decisamente tardo-romantica..

Gibson elabora il concetto immaginario di sim/stim. Il sim/stim (simulated stimulation) è la riproduzione e la simulazione del sistema sensorio.

Il sensorio umano ha subito una trasformazione senza precedenti nella epoca tardo-moderna.

Il sensorio viene amplificato ed esteso dalle tecnologie telefono-visive. Ma l'avvento e la diffusione delle tecnologie elettroniche ed olografiche rende possibile un intervento simulatorio della percezione. Si aprono i campi della intelligenza artificiale e della realtà virtuale, ambiti di simulazione delle funzioni mentali, percettive, propriocettive ed elaborative. Gibson ipotizza un sistema di trasmissione a distanza della esperienza vissuta. Quando Molly viene ferita nel corridoio della metropolitana dove è stata aggredita da misteriosi agenti, e quando la gamba ferita è dolorante, e quando si inietta endorfina sintetica per placare il dolore, Case vive in prima persona con tutto il suo sistema nervoso quell'esperienza, seduto davanti al suo Sendai, al suo schermo di proiezione. Sente proprio quel dolore, e quel sollievo, ne è personalmente stremato.

L'ipotesi di Gibson è quella della teletrasmissione di un influsso elettrochimico sul sistema nervoso capace di suscitare ASP (percezioni sensorie apparenti).

cyber / e punk perchè questi due termini sono accostati, perchè sono uniti?

Cosa significa il punk nella cultura della nostra epoca?

In estrema sintesi vorrei dire che il punk rappresenta la fuoriuscita, violenta e disperata, dall'universo storico, dalla tensione utopica e prefigurante, dialettica e finalistica dello storicismo che agisce profondamente nella storia del ventesimo secolo.

Il punk rappresenta la fuoriuscita dal ventesimo secolo.

Esso emerge sulla scena della cultura tardo-moderna quando le utopie e le prefigurazioni si sono consumate e con loro si consuma la speranza dialettica, la speranza di un compimento della promessa storica moderna. Quando la speranza dialettica viene meno, quando il mondo mostra chiaramente di non volerne sapere della nostra utopia, ecco la cultura utopica volgersi in distopia disperata e rabbiosa, e negare ogni futuro per un mondo che non ha voluto il futuro utopico.

Gli anni Ottanta sono stati interpretati al livello più intenso da Blade Runner; l'opera che ha colto il senso di questo decennio, di questo passaggio spirituale, estetico, esistenziale.

Perchè i replicanti di Philip Dyck e di Ridley Scott hanno esercitato un fascino così profondo sulla cultura giovanile di questo decennio? Perchè sono l'ultimo soprassalto di una rivolta condotta nel nome del senso, dell'avventura, in un mondo nel quale tutti sanno ormai di non essere che organismi senza scopo. L'uomo tardomoderno ha accettato questo destino oscuro. L'ontologia del declino lo ha abituato, lo ha educato al disincanto. Il replicante è colui che invece si

dibatte disperatamente per poter rivendicare l'autenticità (e dunque la irrinunciabilità) della propria esperienza cosciente.

"Ho visto cose che i vostri occhi non crederebbero. Ho visto attaccare navi in fiamme più lontano di Orione. Ho visto raggi bruciare nell'oscurità vicino alla porta di Tannhauser. Tutti questi momenti si perderanno nel tempo come lacrime nella pioggia."

I replicanti sono gli unici che rivendicano con disperazione ribelle questa singolarità, questa memoria, questa unicità esperienziale. Resistenza all'inevitabile.

Questa rivolta è consapevole della sua disperazione.

"Siamo stupidi, moriremo." dice Zora.

Essere stupidi significa resistere, aggrapparsi con rabbia e con violenza alla condizione di libertà e di bellezza che si può identificare in un passato storicamente vicino, il mito della giovinezza e della comunità felice, il mito del '68 e così via.

La cultura punk nasce da questi ingredienti perchè negli anni ottanta la cultura della resistenza, della rivolta vede di fronte a sè un destino segnato.

E la vitalità si ribella contro il tempo, nella ricerca del senso. Perchè il problema del senso può essere pensato soltanto in questi termini, come rivolta impossibile ed irrinunciabile contro il tempo.

Los Angeles è il luogo in cui esplode questa novità che è l'annuncio pubblicitario luminoso che illumina la città del XX secolo. Ma la città vive nelle tenebre perenni: in un universo caotico e ristretto, fatto di celle metalliche e spazi urbani superaffollati, l'unica fonte di luce è artificiale, l'immenso pannello pubblicitario della Coca Cola.

La subcultura punk brilla di questa rabbiosa luce oscura.

Ma ad un certo punto essa incontra la cultura cyber.

Per parlare del Cyber punk dobbiamo tener conto di questa sua genesi culturale.

Cerchiamo di tracciare le linee genetiche del Cyber punk.

3 - New Age Culture e cyberpunk

Gli anni sessanta psichedelici, l'illusione psicochimica come visione di un'armonia possibile, di un superamento felice.

Philip Dyck parla della visione come idios kosmos.

"Questo è idios kosmos, il sogno privato, a cui si oppone, l'incubo condividiso da tutti noi, il koinos kosmos. Quel che è nuovo nella nostra epoca è che stiamo cominciando a vedere la plastica tremola qualità del koinos kosmos, che ci spaventa, la sua insustanzialità e la vaporosità dell'allucinazione. Sotto forma di fantascienza, una terza realtà si forma in mezzo a metà strada." (Philip Dyck: Only apparently real, intervista con Paul Williams Arbor House, New York1984)

La realtà del mondo svanisce, il mondo rivela di essere punto di intersecazione delle infinite derive mentali, alterazioni tecno-mentali ed allucinogene. Ma l'utopia di un mondo felice nasce al punto di incontro delle illusioni.

"Se due persone sognano lo stesso sogno, questo cessa di essere un'illusione." dice Philip Dyck in una intervista del '74.

"Cyberspace: miliardi di persone condividono il medesimo ambiente mentale" scrive William Gibson

Tutta l'opera di Philip Dyck è una riflessione sul limite indefinibile tra reale ed apparente. Ma il fondamento

ontologico passa qui dalla parte dell'apparenza. Il mondo è apparire tecnologicamente strutturato.

Il pensiero di Dyck è attratto dai temi della paranoia e dell'utopia. E lui stesso lo dice."La paranoia è una attenzione esaltata della coscienza delle connessioni fra le cose...

Abbiamo perso dio e che cosa ci è rimasto? Una rete di connivenza senza nessun centro benigno...

La sorpresa è una specie di antidoto alla paranoia. Vivere in modo tale da incontrare molte sorprese dimostra che non sei paranoico.

Per il paranoico non ci sono affatto sorprese: ogni cosa accade esattamente come egli ha previsto, ogni cosa trova un posto nel suo sistema. Per noi, non è possibile avere un sistema. Forse tutti i sistemi, cioè tutte le formulazioni, verbali, simboliche, semantiche che pretendono di spiegare l'universo con ipotesi universali sono manifestazioni di paranoia. Dobbiamo correggerci con il mistero, l'assurdità, le contraddizioni, l'ostilità, ma anche con la generosità che il nostro ambiente ci offre. Non è molto, ma è sempre meglio che la certezza mortale e disfattista del paranoide."

(Dyck, 1974)

"Questa è la saggezza che proviene dal Bardo Todol, dal Libro tibetano dei morti, che avverte:

"Il tuo corpo è un corpo immaginario che non può morire neanche se è decapitato e fatto a pezzi. Il tuo corpo ha la natura dell'inconsustanzialità. I demoni della morte sono allucinazioni dovute al tuo carma. Ciò che è insustanziale non può offendere ciò che è insustanziale.

All'infuori delle tue particolari allucinazioni non esiste nessuna cosa che di per sé esista, neppure il dio della morte. Così riconosci."

Allucinazioni utopiche degli anni sessanta, disperazione rabbiosa del punk, ed infine tecnologie cibernetiche: questi sono i segni principali della genesi storica del Cyber punk.

Il rivolgimento finale della storia delle subculture degli ultimi decenni della modernità giunge a compimento con l'emergere della cultura New Age.

Con l'espressione cultura New Age ci riferiamo ad un campo di fenomeni sociali, produttivi, ideologici, associativi, artistici, epistemologici che hanno avuto uno sviluppo particolare negli anni Ottanta californiani: basti pensare al pullulare di iniziative di produzione di tipo ecologico, al proliferare di situazioni di self help psicoterapeutico, di ecologia della mente, basti pensare al pensiero olistico, alle opere di Fritjof Capra e di David Bohm, ai colloqui di Krishnamurti, all'azione del centro di Esalen, a Elmwood, e d'altra parte a tutta l'ideologia e la pratica del community networking delle reti informatiche.

Nella cultura New Age domina un sentimento post apocalittico. L'apocalisse è avvenuta altrove, oppure deve accadere in un altro spazio/tempo.

Nel sentimento New Age, quello che sta accadendo è il dispiegamento di un universo di possibilità ormai compiutamente irriducibile (ed anche inconfrontabile, disimmetrico) con l'universo della meccanica, della industria, della geometria euclidea e della comunicazione sequenziale.

In un certo senso bisogna riconoscere che nella cultura New Age domina una sorta di ottimismo leggermente ipocrita, troppo vicino ai suggerimenti del "think pink" per essere veramente sopportabile. Realizzazione di sè, felicità individuale.

All'orrido inquinante funzionamento delle tecnologie

ferrose succedono le tecnologie soffici ed i sistemi di produzione postindustriale.

La cultura New Age rimuove troppo facilmente il fatto che tutto questo passaggio si svolge in un pianeta integrato, in un pianeta nel quale non hanno smesso di morire per fame masse sterminate, e che la fame di queste masse è dipendente e connessa con la ricchezza spaventosa di una piccolissima minoranza new age che consuma una quota vergognosamente grande delle risorse mondiali.

La cultura New Age dimentica troppo facilmente la nuova sofferenza, la psicopatologia comunicativa che si manifesta proprio dentro il nuovo sistema di produzione e di scambio.

Il Cyber punk costituisce una risposta sullo stesso terreno della cultura New Age, costituisce una risposta o piuttosto una integrazione di sensibilità. L'altra faccia della luna del post-industriale. Lo sviluppo delle potenzialità, delle virtualità contenute semplicemente qui dentro, dentro il mondo nuovo che viene disegnandosi all'orizzonte.

Il Cyber punk non si diletta di apocalissi e di fini del mondo. Il senso della fine è completamente digerito, introiettato, superato (non nel senso hegeliano dell'apocalittica Aufhebung, bensì nel senso informatico di un "new file" da chiamare sullo schermo).

Il Cyber punk non ama gli scenari da dopo guerra nucleare, da distruzione accelerata o mutagena.

Piuttosto che immaginare un mondo in cui è accaduta la grande rottura dell'apocalisse, il Cyber punk preferisce immaginare un mondo in cui non è accaduto nient'altro che lo sviluppo accelerato esponenzialmente delle virtualità presenti nel mondo attuale, nella forma presente della realtà sociale. Il Cyber punk parte dal dispiegamento di una potenzialità iscritta nelle tecnologie di automazione della

intelligenza e di simulazione della percezione.

4 - Mentalismo e neuromanzia

In questo modo entriamo direttamente nell'analisi del secondo philum genetico della letteratura Cyber punk, entriamo nell'analisi della genesi filosofica di questo movimento critico-poetico.

Faremo riferimento anzitutto al mentalismo una corrente fondamentale nella dinamica del pensiero filosofico contemporaneo.

Con la parola "mentalismo" intendiamo una concezione filosofica secondo la quale il processo di conoscenza è processo di proiezione del mondo nella sfera propria (e non per il tramite dialettico della storia). Il mentalismo si iscrive entro lo spazio aperto dall'affermazione berkeleyana secondo la quale essere è essere percepito.

In questo quadro si collocano le ricerche della scuola cognitivista ortodossa, (Chomski, Fodor), ma anche del cognitivismo dinamico di Ulric Neisser. In questo quadro si collocano le ricerche della scuola di Palo Alto sulla pragmatica della comunicazione, sulla relazionalità del mondo sociale, sulla fondazione interattiva del mondo inteso come rappresentazione comunicazionale.

In questo quadro si inserisce infine il pensiero post-situazionista dei teorici della simulazione, come Debord, Baudrillard, Perniola.

Ha detto Marvin Minski :

"Penso agli scrittori di fantascienza come a dei pensatori. Essi cercano di immaginare le conseguenze e le implicazioni delle cose per quanto possibile. Fra un paio di secoli forse

saranno considerati i filosofi importanti del ventesimo secolo, ed i filosofi professionali saranno quasi dimenticati perchè le loro idee non sono altrettanto potenti." (citato nella special double issue Altered States di ZG).

In effetti il Cyber punk presenta una immaginazione dei principali problemi filosofici del tempo presente.

La nozione di Cyber space, ancor più che una immaginazione fantastica costituisce una nozione analitica, una ipotesi filosofica sulla relazione mente mondo.

"Cyber-space è una allucinazione esperita quotidianamente da miliardi di menti... in ogni luogo. Una rappresentazione grafica di dati estratti dalla banca di ogni computer nel sistema umano. Linee di luce organizzate nel non spazio della mente, clusters e costellazioni di dati." (Gibson, intervista a Interview, Special future issue)

Cyber space è un'ipotesi di mondo in cui dimensione ontologica e dimensione gnoseologica interferiscono. Il mondo è la totalità delle proiezioni di stati cognitivi attuali (esperienze esperite) e degli stati cognitivi possibili (esperienze virtuali) di tutte le menti esistenti nella loro interazione comunicativa.

Il mondo é così il risultato di una attenzione paranoica nel senso dyckiano, é l'ossessione di tenere insieme il proprio mondo; ma il mondo é anche il risultato della sorpresa, dell'immaginazione di esperienze non esperite ancora, della scoperta e della creazione di nuove dimensioni non ancora attuali.

Il mentalismo proiettivo si innesta su una impetuosa trasformazione dello stesso ambiente nel quale l'uomo vive e pensa e comunica. Questa trasformazione è dovuta all'illimitata diffusione degli strumenti tecnici di

amplificazione, replicazione, simulazione. L'ambiente nel quale l'uomo si trova é sempre più assimilabile ad un'Infosfera, ad una sfera di segni portatori di informazione consapevole ed intenzionale.

I messaggi carichi di significato intenzionale si moltiplicano, e questo produce una specie di patologia di tipo completamente nuovo. Una patologia propriamente comunicativa.

Il numero di segnali in entrata nell'organismo biologico cosciente aumenta a dismisura e si moltiplica man mano che si rende più complessa la rete delle ricetrasmittenti di ogni genere.

L'organismo cosciente é sottoposto ad una sorta di stimolazione ininterrotta, fino al punto da ridurre od azzerare la capacità di discriminazione relativa alla verità dei singoli segnali.

L'universo dei segni portatori di significato intenzionale diventa indecidibile per il soggetto ricevente. L'organismo biologico cosciente finisce per rinunciare alla facoltà di scegliere fra più alternative possibili, perché il suo tempo mentale é interamente occupato dal decodificare l'input. Si creano situazioni che possiamo definire con la parola "panico": una sorta di psicopatologia comunicativa di cui ha parlato Jeudy in un saggio dal titolo La panique (Galilée, Paris, 1982)

Anche Saul Wuhrman, in un libro del 1989 dal titolo Information Anxiety parla di questo argomento: un uomo del diciassettesimo secolo, spiega Wuhrman, riceveva nel corso dell'intera sua esistenza non più informazioni di quante può riceverne nel corso di una sola settimana un lettore attento del New York Times.

Siamo sicuri che il secondo sia più informato di quanto

fosse il primo, siamo sicuri che abbia più strumenti per decidere sulla verità del mondo che lo circonda, sull'utilità e la giustizia delle scelte che gli vengono presentate? D'altra parte, l'accrescersi costante della massa di dati informativi dei quali possiamo venire in possesso crea una sorta di ossessione, una paura di non disporre dell'informazione necessaria, di essere all'oscuro di qualcosa di determinante, di non possedere gli strumenti necessari a farcela nella competizione quotidiana.

Le situazioni di sovraccarico, di panico, di indecidibilità e di rischio mortale sono lo scenario in cui agiscono generalmente i cowboys informatici di William Gibson.

Quella che Gibson chiama neuromanzia (manteia neurologica) è la tecnica della divinazione informatica e telematica, la tecnica per leggere-intuire i segnali-configurazioni delle reti neuroniche di tipo elettronico e di tipo biologico come fossero presagi, anticipazioni di quello che sta per avvenire in un momento rapidissimamente successivo, nell'attimo che viene.

La genesi filosofica del Cyber punk appare complessa e carica di riferimenti.

Prima di tutto questa tendenza assume come questione principale la questione della relazione tra mente e mondo secondo un principio di tipo mentalista (il riferimento a Berkeley ed all'empirismo mentalista è immediato).

L'assunzione mentalista si collega però qui ad una forma di pensiero critico di derivazione marxista, situazionista e post-strutturalista.

La sfera mentale (entro cui il mondo si produce e si proietta) è sempre più il terreno principale di conquista del capitalismo postindustriale.

Da una parte, quindi, il Cyber punk si connette al versante

freddo, scientista e strutturalista del cognitivismo e del mentalismo anglosassone, ma dall'altra parte si connette al versante negativo e ribelle del situazionismo francese, e del pensiero critico tedesco.

Anche questo è notevole nella tendenza di cui stiamo parlando: che per la prima volta sembrano miscelati elementi europei ed elementi nordamericani, in termini di sensibilità filosofica, ed anche, come vedremo, in termini di sensibilità letteraria.

5 - La lingua del melting pot

Occorre considerare infatti anche la genesi letteraria del Cyber punk.

A questo proposito la lista dei riferimenti sarebbe lunga. Occorre certamente risalire al grande visionario, William Blake, ed al modo in cui la psichedelia degli anni Sessanta ha riscoperto la sua poesia.

Negli anni Sessanta vediamo scrittori come Timothi Leary, con i suoi esperimenti allucinogeni e letterari, oppure poeti come Allen Ginzberg, il quale lavora a cercare la qualità evocativa della parola in una direzione che è insieme simbolista, mantrica e psicochimica. Contemporaneamente, nei recinti precostituiti della science fiction in California si svolge un'avventura intellettuale e poetica di non minore intensità, quella della fantascienza visionaria e mentalistica: Norman Spinrad, nutrito di pensiero critico marcusiano, Ursula Le Guin, libertaria e misteriosa, ed infine Philip Dyck. Il mondo é l'ordito di un grande complotto, la società una rete di ossessioni mentali tese per intrappolarci dentro.

Visioni mistico-gioiose influenzate dallo spirito Zen, da una parte. Visioni paranoiche dall'altra, lancinanti prefigurazioni di un mondo senza possibilità di scampo, invaso da segnali, virus, informazioni autoreplicanti.

La Teoria Critica gioca un ruolo importante nella formazione di scrittori come Spinrad, Dyck.

Ed inoltre c'é il grande uomo-lucertola, William Burroughs che intreccia ghirlande terrificanti di alterazione mentale. Erbe allucinogene, psicotropi sintetici, tecnologie schizogene, virus-parola. La intuizione del carattere virale del segno portatore di significato è il nucleo filosofico e letterario portante di tutta l'opera di Burroughs.

La parola è una maledizione che l'uomo porta con sé. Una volta che la parola si è inoculata dentro la condizione umana questa è ineluttabilmente destinata alla patologia, alla decadenza, alla lacerazione, all'angoscia.

Le tecniche letterarie burroughsiane sono costruite in forma di montaggio di congegni che agiscono come i virus, per replicazione, interferenza, invasione, mutazione.

La concezione della cultura umana di Burroughs è una distopia paranoica che si connette perfettamente con l'immaginazione narrativa della fantascienza mentalista californiana.

Il linguaggio è una malattia, e le tecnologie, complicazioni del linguaggio, sono una protesi ed un ulteriore diffondersi della malattia. La malattia si espande e si ramifica, fino a sostituire completamente il corpo sano.

Il Cyberpunk condensa questi elementi in un immaginario psicoticamente high tech, ma lo normalizza, gli toglie quella tensione drammatica ed apocalittica che ancora lo caratterizza nella distopia degli scrittori dei decenni precedenti.

Inoltre questi scrittori, e soprattutto William Gibson,

iniziano un'operazione stilistica di grande interesse sulla lingua e sulla struttura narrativa.

Anzitutto la narrazione non è più una successione di eventi che si svolgono tutti sullo stesso piano di realtà.

Per comprendere un racconto come Neuromance, ad esempio, dobbiamo abbandonare la vecchia idea di un piano di realtà sequenziale, in cui c'è un prima ed un dopo e si passa da uno stato ad un altro senza mutare terreno contestuale (frame). Gli eventi si svolgono, qua, su terreni di referenza diversi, come sono diversi i contesti di un file da quelli di un altro. Il passaggio è di tipo propriamente cibernetico. Cambiare luogo, situazione, è possibile chiamando un altro programma, entrando in un altro file, illuminando sul monitor del computer una nuova configurazione, battendo sulla tastiera una formula, un password, un codice informatico.

Lo Sprawl è una distesa geo-informatica, emanazione fisica di un'attività semiotica ed elettromagnetica ininterrotta.

Semiosi ed elettromagnetismo sono connessi nell'attivazione psicochimica del cervello terminale.

L'iniezione di sostanze psicotrope ha la stessa funzione, permette di passare da uno stato all'altro della percezione e dell'emanazione psicoinformatica.

Il linguaggio aspira ad uscire dalla sua dimensione referenziale ormai da molto tempo, nella storia della letteratura moderna. In un certo senso Gibson riprende la direzione indicata dal Finnegan's Wake.

Ma in Joyce la fuga dal piano di referenza comune del linguaggio risulta da un approfondimento interno al linguaggio stesso, da un avvolgersi sempre più profondo ed autoreferenziale.

In Gibson é possibile un passaggio da uno stato linguistico ad un altro grazie alla protesi informatica e telematica, grazie

alla macchina del linguaggio.

L'informatica segna la crisi senza ritorno della funzione piattamente referenziale del linguaggio, in quanto i simboli rinviano a traslitterazioni non univoche, né analogiche, bensì a traslitterazioni codificate e convenzionali.

Il mondo dei codici acquista una estensione talmente ampia che poco alla volta costituisce una seconda natura, un secondo universo di segnali fisici. Ci aggiriamo tra formule codificate come se fossero alberi, torri, volti di persone sconosciute.

Altra questione: il grande problema della letteratura del nostro tempo, ed anche della comunicazione del nostro tempo è l'obsolescenza delle lingue (nazionali, tradizionali, unilineari).

Che significa una lingua nazionale in un mondo che si mescola ed interconnette culturalmente, razzialmente, incorporando frammenti sempre più spessi di segnaletica codificata nel suo panorama linguistico comune?

L'inglese, lo spagnolo, l'urdu, il cinese, il napoletano. Queste sono lingue dalle quali dovremmo ripartire forse.

L'inglese ha questa formidabile plasticità che lo predispone a funzionare come lingua planetaria, a subire questo universale impadronimento e questa manipolazione.

Ma al tempo lo predispone ad esercitare un universale predominio ed una illimitata manipolazione.

Il dominio economico anglo americano è indissociabile dalla distruzione e dall'umiliante assimilazione di tutte le culture all'onnipotente plasma comunicativo che questa lingua costituisce.

Quando senti parlare un cinese con un italiano del sud a Mott Street ti rendi conto della definitiva umiliazione senza riscatto possibile che tutti hanno subito per poter avere

accesso alla scena su cui si svolge l'unico spettacolo al quale è indispensabile partecipare, lo spettacolo del dollaro e delle sue incarnazioni innumerevoli.

La letteratura dell'epoca presente non può esistere al di fuori di questo melting pot linguistico che è l'angloamericano planetario, lingua dell'umiliazione universale, dell'omologazione plastica, ma anche della verità della nostra epoca in cui l'umano non può manifestarsi che attraverso i segni della sua negazione.

La scrittura letteraria deve partire dal lavoro che il melting pot esercita sullo standard english attraversando le sfumature e le distorsioni attraverso le quali le pieghe dell'umano negato si manifesta: dall'inglese rasta di Kingston o di Brixton, al rap di Spike Lee o di Public Enemy, all'inglese indiano di Bombay o di Londra cui Rushdie ha saputo dare consapevolezza e forma, all'italo americano che si riproduce di generazione in generazione, al silenzioso chainglish dei cinesi che in California continuano a parlare la loro lingua d'origine e di quelli che lavorano nei grandi alberghi di Beijing.

Non ha senso parlare di interculturalità se non si tiene conto dell'umiliazione culturale che la diffusione planetaria dell'inglese rappresenta, ma al tempo stesso è indispensabile approfondire le prospettive e le possibilità che in questo appiattimento ed in questo coagulo (semplificato e complicato) si aprono.

Allora troviamo l'assimilazione dolorosa di Naipaul, la sua problematica intensa e la sua consapevolezza di una identità impossibile da trovare nell'ambito di una lingua come l'inglese in cui chi proviene da altri mondi culturali non si può sentire a casa propria.

Al polo opposto troviamo la aggressione rabbiosa e distruttiva del rap e del dub, che frammenta la lingua e la ricompone secondo le tecniche gestuali dello stratching - ed infine la raffinata ironia nichilista di Suleiman Rushdie che riconosce nell'inglese la lingua universale della alienazione e della disidentità ed agisce in questa dimensione senza subirne i limiti né la forza di omologazione, mixando ironia e passione, distacco e pazienza orientale e rabbiosa disperazione occidentale.

Il pathos predominante della letterature occidentali in lingua pura (l'italiano, il francese) è l'ironia debole, il flebile assecondamento del declino. Celati parla dell'uomo senza mitologie. Il culto della privata traiettoria esistenziale, della consapevolezza matura e disincantata costituisce l'orizzonte narcisista di questa letteratura per moribondi.

Alle letterature scritte nelle lingue pure (morte) manca la duttilità necessaria per cogliere il nuovo panorama della passione: un panorama in cui l'uomo si mescola all'androide, in cui l'incubo ed il sogno permeano la realtà e la sottraggono al ritmo sequenziale della narrazione.

La grande letteratura del nostro tempo vede il mondo attraverso le lenti deformanti dell'alterazione: l'alterazione chimica, allucinogena, e l'alterazione tecno-comunicativa.

L'orgoglio, la rabbia, la disperazione e la speranza ritrovano un linguaggio: la passione riprende il suo posto, e deforma le lingue mescolandole.

E' in questa direzione che la ricerca letteraria ritrova il suo senso.

Immaginazione di mondi, immaginazione di stili cognitivi.

Resoconto di una malattia del sentimento, di una patologia della sensibilità, ed insieme tracciato terapeutico, ricerca di equilibrio nella mutazione

di

Franco Berardi (bifo)

Livermore 1 ottobre

Cara Alexandra, okay, okay, mi sono comportato da stronzo. E' un anno che non mi faccio vivo. Tutt'a un tratto sono scomparso e non ho mandato neppure un bigliettino, niente più notizie, non una telefonata, niente. Lo so, hai ragione.

Scusami, cercherò di spiegarmi, e sono certo che mi capirai.

Me ne sono andato senza dire niente perché non potevo dirti niente. E del resto sapevo che prima o poi doveva accadere quello che è accaduto. Fin da quando, dopo l'Evento nero, sono arrivato a New York fin da allora sapevo che avrebbero potuto chiamarmi. Ed ecco che l'anno scorso ad un tratto mi hanno chiamato.. A quel punto era inutile spiegare e raccontare, e dirsi addio. Non potevo più dirti niente. Lo so che sono storie da matti, ma che ci posso fare, sono storie da matti quelle che ci tocca di vivere. Nella tua casa silenziosa e piena di luce, con tutti quei libri e quelle piante talvolta potevamo dimenticare la follia, potevamo fingere di abitare un mondo umano, ma era un'illusione, e tu lo sapevi. E lo sapevo benissimo anch'io.

Naturlich.

Da un anno sono a Livermore. E' un posto di cui si parla poco, perché ci stanno da sempre i militari. Centri di ricerca, roba supersegreta, a un'ora di macchina da San Francisco. Non sono stato mai a San Francisco, perché da qua non si può uscire finché dura il lavoro. Sì, naturalmente si tratta di lavoro; è per questo che mi hanno portato qua. Qui è una specie di prigione comoda e ben pagata. Io lavoro in continuazione, ma non c'è altro da fare. La compagnia è ridotta all'essenziale. Praticamente vedo solo lui, la persona che lavora con me, intorno al progetto di riprogrammazione linguistica. Si chiama Karlstens. Meglio, professor Karlstens. Da un anno ci vediamo tutti i giorni per ore ed ore ma non ho mai smesso di chiamarlo così, professor Karlstens.

So che l'oceano pacifico deve essere qui vicino, di mattino sento anche gli odori del mare. Ma il mare non si vede. Ne avverto la presenza. I miei piedi pestano la terra agli antipodi del mio mondo e della mia storia, della mia infanzia e dei miei ricordi. Ma tutto quello non c'è più.

Forse è meglio che io ti racconti la storia dall'inizio; adesso posso farlo, dato che, stando a quel che mi dicono , il progetto per cui sono stato arruolato volge al termine.

Come sai per me non fu facile essere ammesso negli Stati Uniti. Durante i giorni dell'Evento nero ero a Città del Messico per puro buco di culo. Seguivo le conferenze di Wasson Gordon Wasson all'università autonoma messicana. Le notizie mi raggiunsero laggiù, una dopo l'altro, come lampi abbaglianti.

Non ti ho mai detto molto di me né del mio passato. Non abbiamo mai parlato della guerra; ma del resto nessuno lo fa, nessuno vuole ricordare il passato, da quando l'evento nero

lo ha cancellato definitivamente e per intero. Viviamo tutti in questa specie di presente freddo e così non t'ho mai raccontato nulla.

Sono sempre stato un atlantista convinto, e nonostante quello che cominciò ad accadere dopo il 1985 continuavo a pensare che solo l'Atlantico potesse legare la storia passata dell'umanità con il mirabolante lampeggiare del futuro. Fin dal '92 mi ero battuto contro l'alleanza russo-tedesca, alleanza di tutte le ossessioni, crogiuolo di passato e di culto del sangue e di nazionalismo. Niente da fare: la forza del passato in quegli anni divenne incontenibile, il rancore nostalgico del Romanticismo si ribellava alla levigatezza dei mondi nuovi.

Il ribollire delle mille etnie incapsulate crudelmente l'una dentro l'altra nel continente eurasiatico, potè essere contenuta soltanto dall'alleanza orribile di Hitler e di Stalin. Ricordo le manifestazioni del gennaio 1992 a Mosca, quarantamila persone guidate da un manichino raffigurante Gorbaciov travestito da checca con la stella di Davide sul petto e l'elmetto nazista. Ricordo i roghi delle case turche, nei sobborghi delle città tedesche. Ricordo i proclami di Makashov e Zhirinovski, ricordo il programma del Partito comunista operaio russo: fucilare Eltsin e Gorbaciov e cancellare nella cultura russa ogni traccia angloamericana ed ebraica.

Tutti i segni erano già lì, perfettamente leggibili, nell'inverno della dissoluzione sovietica.

Ma non pensavo che le cose potessero così rapidamente precipitare. Allora non pensavo neppure che l'Alleanza del Pacifico avrebbe potuto preparare e scatenare la sua guerra totale contro l'alleanza eurasiatica.

L'alleanza eurasiatica era visibilmente troppo fragile. Politicamente fragile, minata da sospetti infiniti, da conflitti tribali mai sopiti, da rivendicazioni microterritoriali. I paesi

europei erano militarmente deboli per la mollezza consumistica delle popolazioni, e la parte sovietica non poteva reggere all'urto della modernità a causa delle sue tecnologie superate

Insomma, lo sai bene, nessuno pensava che avrebbe potuto accadere quello che accadde, nessuno pensava che le potenze pacifiche stessero davvero preparando l'attacco. Nessuno poteva immaginare che avessero preparato quella soluzione finale. Eliminare del tutto il passato spazzando via quel verminaio di etnie bellicose Spazzar via gli uomini, la loro memoria, i loro rancori. E conservare intatto il paesaggio, le città ed i monumenti., come in un museo che fra qualche decennio si potrà visitare, quando i residui dei letali veleni teletrasmessi si saranno del tutto volatilizzati.

Accadde.

Dopo il primo attacco giapponese contro il cuore del territorio russo, il Giappone e la Russia si distrussero reciprocamente. La tecnologia militare dei paesi che avevano ereditato l'armamento sovietico (l'Ucraina e la Russia in guerra ai loro confini, però riunite dall'abbraccio russo tedesco) era ancora arretrata; i russi ed i kazakhi usavano ordigni nucleari spaventosamente distruttivi, e forse del Giappone non è rimasto niente, ma i giappi avevano raffinatissime armi di cancellazione del vivente che debbono aver lasciato il vecchio continente perfettamente intatto, come la vetrinetta di un antiquario.

Quanto all'Europa occidentale, gli americani la distrussero senza praticamente subire alcuna controffensiva vera e propria. Sul continente americano tutto si era svolto con assoluta tranquillità, così, semplicemente, come se l'evento nero si svolgesse su un altro pianeta. L'Europa aveva subito

il venefico e silenzioso attacco americano come in stato di trance, incapace di reagire come un vecchio padre mentre l'energico giovane figlio lo uccide, per freddo calcolo e per desiderio assassino.

Io ero a Città del Messico. E che dovevo fare, a quel punto? Dovevo chiedere asilo agli Stati Uniti, che avevano appena distrutto il mio mondo?

Il mio mondo! Dovetti presto convincermi del fatto che il mio mondo non esisteva più. Il mondo era il Pacifico, l'immenso impero del sole calante e dell'energia invisibile che tutto muove e modella.

Il mondo aveva il suo centro in California, ed i valori orientali qui si erano incontrati ed intrecciati con l'individualismo delle genti californiane e con l'instancabile fruscio del rinnovamento tecnologico perenne di questo mondo senza sangue né carne.

La fame, il caos, l'anarchia si stavano impadronendo dell'intero continente sudamericano, e del Messico. Non potevo rimanere là; non mi restava altro da fare che chiedere l'ammissione nel Nord America. Andai all'ambasciata e chiesi il visto per gli Stati Uniti.

Le autorità americane, occorre dirlo, furono gentilissime con me. Era prevedibile: ero conosciuto per il mio atlantismo, si sapeva che nel Parlamento di Strasburgo mi ero battuto contro l'alleanza eurasiatica. Ma il mio era l'atlantismo di un europeo, un atlantismo sospetto di nostalgia per un mondo ormai antico.

In quel periodo di caotico affollamento alle porte dell'Impero, le autorità davano la precedenza agli scienziati ed alla gente che avrebbe potuto essere utile all'Impero Pacifico. E questo naturalmente mi favoriva. C'era qualcosa

del mio curriculum scientifico che li interessava molto, ci voleva poco a capirlo. E infatti, eccomi qua, a Livermore, a rendermi utile per l'Impero Pacifico.

Prima di accettare la mia richiesta di asilo, posero naturalmente alcune condizioni. Non dovevo occuparmi di politica e non dovevo incontrare elementi della resistenza europea (ma la cosa non mi interessava affatto). Dovevo mantenermi continuamente a disposizione delle autorità scientifico-militari, ed accettare le loro eventuali richieste di collaborazione. Infine non dovevo rivelare a nessuno questo mio ruolo di collaboratore. E questa è la ragione per cui non ti ho mai parlato di tutta la storia. Questa è la ragione per cui non ti dissi niente quando mi mandarono a chiamare, un anno fa, circa.

Quando fui ammesso negli Stati Uniti, decisi di vivere a New York, semplicemente perché era l'unica città che conoscevo bene, dove avevo alcuni amici, ed anche perché era l'unico posto che poteva ricordarmi l'Europa perduta. Solo lì si poteva trovare un ricordo dell'eleganza e della dolcezza italiana. In effetti, ho conosciuto te.

E come si fa presto ad avere di nuovo una casa, un territorio, quando ci si innamora. Prima di conoscerti Manhattan mi era sembrata un universo ostile, con tutti i suoi pazzi nelle strade e la frenesia degli speakers radiofonici. La guerra aveva restituito energia a quell'universo, che nei primi anni novanta era apparso sull'orlo di un baratro depressivo; la fulminea vittoria lo aveva come galvanizzato. Il futuro dell'umanità era ora interamente nelle mani dell'America, che nel '95 fu ribattezzata con augurale arroganza Impero pacifico.

Giravo per le strade cercando voci che parlassero le nostre lingue morte, l'italiano, il polacco. Mi fermavo per ore intorno

a Thompkins Square, davanti al Kiev Coffee Shop, dove gli ubriachi si lamentano in russo.

Ma quando alla fine conobbi te, tutto parve ricomporsi. Tu avevi imparato a tenere in vita un mondo di fascinosi profumi mediterranei, di raffinate eleganze mai dimenticate eppure accennate appena, lasciate così un po' sullo sfondo, e piante della tua casa in Second Avenue, i vecchi preziosi giornali di moda, miracolosamente arrivati da Milano fino al fatale 1994...

Allora tutto mi parve divenire lontano; lontano il ronzio interminabile della città, lontano l'affannoso intricarsi di razze nei quartieri brulicanti. Lontano l'Impero Pacifico. La tua casa, il tuo corpo morbido, il tuo accento toscano. Sapevo che tutto poteva finire da un giorno all'altro, perché la vacanza che mi era concessa poteva venire interrotta improvvisamente da un ordine dell'autorità scientifico militare.

Questi ultimi anni ci hanno a tal punto abituato all'orrore, che la felicità dei nostri incontri mi pareva surreale, impossibile, ed imparai a gustarla giorno per giorno, senza pensar neppure che avrebbe potuto conservarsi in eterno.

Nel settembre del '96, cioè esattamente un anno fa, la convocazione prevedibile è arrivata. Mi hanno portato nel cuore dell'Impero Pacifico, qui, in California dove si concentra il vero potere, dove si prendono le decisioni politiche, produttive, amministrative che regolano la vita sui tre lati del mondo pacifico, l'Australia, il Nordamerica, e la terra interdetta, cioè quel che resta dell'Estremo Oriente.

In realtà non ho mai visto la California, non ho mai potuto viaggiare né parlare con qualcuno che potesse raccontarmi i segreti del potere pacifico.

Sono stati gentilissimi con me, mi hanno fatto capire che la mia collaborazione era destinata a durare per un periodo limitato, e che alla fine mi sarebbe stata lasciata libertà completa di movimento. Dovevo semplicemente portare a termine un progetto del quale non mi sono stati spiegati che gli aspetti esecutivi.

E questo lavoro lo ho svolto qui, dentro un edificio di stile un po' nordeuropeo, con la facciata color nocciola tenero e dei prati all'inglese tutt'intorno.

Di Livermore gli americani hanno sentito parlare poco, negli ultimi anni; in effetti è divenuto il luogo più importante per la ricerca militare già dalla fine dagli anni '70. In quel periodo il laboratorio si occupava prevalentemente della programmazione, progettazione e produzione delle armi nucleari. Fu grazie al lavoro di gente come Roy Woodruff, Kent Johnson, Michel May, che gli Stati Uniti poterono recuperare il predomino nucleare sui russi, nell'epoca reaganiana.

Ma a partire dal '92, dal momento della rottura definitiva dell'alleanza atlantica, Livermore divenne il laboratorio della preparazione pacifica della guerra. La tecnica pacifica elaborata a Livermore rivoluzionò in effetti ogni regola militare precedente. La guerra venne intesa come un meccanismo essenzialmente linguistico, ed il principio obiettivo della strategia militare pacifica divenne la creazione di un sistema di codici e di segnali e di scenari, di falsi segreti e di false informazioni da cui l'alleanza eurasiatica finì per essere completamente disorientata.

I giapponesi lavoravano alla produzione dell'hardware della guerra elettronica; Livermore era il laboratorio di produzione dei codici, della strategia, dei programmi.

Il movimento pacifista, che nei primi anni Ottanta aveva fatto di Livermore la meta preferita delle sue manifestazioni di protesta, considerò la svolta dell'attività produttiva del centro di Livermore come una sua vittoria, come una scelta di demilitarizzazione. Ma nel fatidico aprile 1994 le tecniche messe a punto a Livermore fra l'89 e il '91 rivelarono la loro perfezione distruttiva. Gli avvenimenti superarono le aspettative dello stesso gruppo dirigente di Livermore: grazie alla riprogrammazione linguistica non solo venne abolito il potenziale bellico e produttivo dell'alleanza euroasiatica, ma nel fulmineo scambio nucleare del 29 aprile anche il pericoloso alleato giapponese scomparve dalla faccia della terra.

Dopo l'evento nero Livermore non ha però smesso di funzionare.

Anzi, l'impressione che ho ricavato è che abbia continuato a funzionare a pieno ritmo, e che sia diventato un posto molto importante per il mantenimento dell'ordine imperiale pacifico.

Per dir la verità, il compito che mi è stato affidato non è mai stato chiaro neppure a me. Sono stato prescelto perché le mie ricerche di ingegneria linguistica, sviluppate a Milano negli anni '80 erano forse le più avanzate dal punto di vista dei modelli teorici elaborati.

Dal punto di vista delle applicazioni, in Europa l'ingegneria linguistica non ha avuto un grande sviluppo, perché i governi europei non avevano mai creduto all'importanza strategica di questa nuova disciplina, ed avevano sempre esitato a fornire i fondi necessari al centro di cui ero stato a lungo direttore.

A che serve oggi ripensare al passato, a che serve tormentarmi, e dirmi che allora avevo ragione io, ed avrei dovuto insistere con più determinazione? E' andata così, non

ci sarà un'altra prova.

Il mio modello di controllo linguistico globale degli universi possibili su base probabilistica, che era costato tre anni di lavoro al centro di ricerca tecnolinguistica di Milano, fu prescelto dagli americani come base per la elaborazione del loro Global Military Language.

Partendo dall'ipotesi di un mondo pacificato, cioè dominato da un'unica potenza (l'Impero Pacifico), il Global Military Language doveva prevedere ogni possibile attività ostile, in termini di serie di eventi probabili e controllati tramite l'emissione di segnali e di flussi.

Questo significa che si doveva poter conoscere e programmare e neutralizzare ogni possibile attività, in quanto ogni attività è da considerarsi potenzialmente ostile.

Queste teorie le avevo elaborate a Milano, ma gli americani ne avevano tenuto conto assai più degli europei che, pur con avarizia, le avevano finanziate. Ed ora gli americani vincitori mi chiedevano di sviluppare un programma che si fondava sulle mie premesse teoriche. Era quasi un omaggio alla mia teoria.

Come avrei potuto essere scortese, con i miei nuovi padroni pacifici?

Nei primi giorni della mia permanenza qui, stavo bene, il posto mi piaceva, potevo dedicare alla ricerca tutto il mio tempo, il ricordo di te mi accompagnava dolce.

Quando cominciai ad orizzontarmi nel lavoro che mi era stato assegnato, mi chiesi che senso potessero avere quei calcoli e quelle costruzioni algoritmiche. Non era stata forse eliminata ogni possibilità di conflitto, con l'eliminazione delle potenze del mondo pre-pacifico? Non era forse vero che i principi su cui l'Impero Pacifico era andato costituendosi

erano fondati sullo sviluppo pacifico delle nuove tecnologie, e che la ricolonizzazione del mondo post-bellico era prevista come un'attività destinata a non incontrare nessuna resistenza e quindi priva di ogni violenza?

Chiesi un colloquio a Roy Woodruff, il quale mi ascoltò con un sorriso cortese ma anche con una certa aria di ironica superiorità. Alla fine mi lasciò capire che attività di ribelli erano note ai servizi di informazione pacifici fin dall'inizio del periodo postbellico; ed era possibile che questi ribelli sconosciuti - di cui la stampa non aveva mai parlato, e di cui non avevo mai avuto alcuna notizia - tentassero di organizzare azioni ostili all'Impero Pacifico.

Ebbi un attimo di esitazione. Ribelli? Gli unici che potevo considerare come tali tra le persone che conoscevo erano quelli della resistenza europea, un movimento di opinione sorto a New York dopo la distruzione del vecchio continente.

Artisti sbandati, vecchi contestatori, ragazze di ricche famiglie parigine scomparse nell'aprile del '94. Insomma un gruppo privo di qualsiasi pericolosità guidato dal vecchio poeta italiano ubriacone Emanuele Bellavita, che abitava da tanti anni a Perry Street.

Non avevo mai avuto simpatia per quel gruppo di snob che erano riusciti a trasformare una tragedia come quella subita dal vecchio mondo in motivo di facili divagazioni politico-poetiche. Ma si trattava pur sempre di europei, gente con la mia storia, le mie memorie, la mia cultura.

Chiesi a Roy Woodruff se fossero loro i ribelli a cui aveva accennato, gli feci capire che questo mi avrebbe creato dei seri problemi di coscienza. Roy scoppiò a ridere.

"Figuriamoci...gli amici di Bellavita...è gente che il governo pacifico rispetta...sono artisti, persone di cultura, e noi siamo orgogliosi che la cultura europea, alla quale il mondo pacifico

deve moltissimo, possa essere rappresentata da un gruppo organizzato, nel territorio pacifico, anche se questo gruppo nutre una comprensibile ostilità nei confronti del nostro governo...ma non è certo di loro che ci preoccupiamo...vedi, caro, mi disse alla fine, a voce più bassa cambiando tono e perfino posizione del corpo, come per divenire più confidenziale, avvicinandosi a me. "Vedi- mi disse il dirigente del Global Military Language, il vecchio Woodruff che ne aveva viste di tutti i colori - tu sei probabilmente il più brillante teorico nel campo dell'ingegneria linguistica. Ma sei un teorico, lo sei sempre stato e credo che lo sarai sempre. Sei fortunato, per questo. Comunque tu non devi preoccuparti degli aspetti politici di questa operazione, perché, forse, non riusciresti a capirne gli effetti concreti, la dimensione pratica.

Ma del resto è proprio questo uno dei principi della tua teoria, della ingegneria linguistica: non esiste alcuna dimensione concreta nella costruzione di un modello di controllo linguistico globale degli universi possibili. Occorre prescindere totalmente dalle condizioni concrete in cui ci si trova ad operare. E' così, non è vero?

Ebbene, lascia da parte i tuoi timori che io comprendo e rispetto. Ma non pensare neppure lontanamente che la resistenza europea possa essere da noi considerata come un nemico potenziale.

I ribelli planetari dei quali ci dobbiamo occupare sono sconosciuti perché non esistono, sono potenziali, ipotetici, probabili. L'elaborazione delle serie di eventi possibili e la predisposizione dei meccanismi logico-comunicativi di controllo non deve effettuarsi in rapporto a situazioni precise, ed è questo il lavoro che ti viene richiesto."

Io lo interruppi: "ma voi conoscete le situazioni precise in cui questi modelli potrebbero diventare operativi?"

"Non devi preoccuparti di questo, non è il tuo compito, capisci? La compartimentazione è uno dei principi fondamentali dell'attività dell'Impero Pacifico." rispose, un po' più freddamente.

E poi, per licenziarmi, aggiunse: "Quando il tuo lavoro sarà a buon punto, confluirà con il lavoro di Bernard Karlstens. Vi conoscete bene. Lui, nel frattempo, lavora alla progettazione del sistema di memorizzazione e decisione che dovrà funzionare secondo i programmi da te elaborati"

Woodruff si alzò in piedi un po' curvo come è sempre, e mi fece una specie di inchino, poi se ne andò, lasciandomi solo nel suo ufficio.

Karlstens è un tedesco che aveva già lavorato a Livermore alla fine degli anni '70. Lo conosco da tanto tempo, lo avevo conosciuto in occasione di non so più quale convegno. Nel marzo di quest'anno abbiamo cominciato ad incontrarci regolarmente per confrontare i risultati del nostro lavoro .

Karlstens non mi è mai piaciuto molto, un po' per l'arroganza ambiziosa che traspare dai suoi comportamenti, ed un po' anche per la sua disponibilità ad eseguire qualsiasi ordine pur di guadagnare la riconoscenza di chi ha il potere supremo.

Debbo riconoscere però che la scelta di metterci a lavorare insieme è ineccepibile: le nostre ricerche si integrano alla perfezione, ed inoltre Karlstens ha quella meticolosa precisione che a me manca, a volte.

E' inutile che ti racconti questi mesi di lavoro...non perché ci siano pericolosi segreti, ma perché si tratta di una enorme mole di calcoli noiosissimi e di scenari completamente astratti in cui la realtà di ogni evento possibile è sostituita da funzioni, da variabili linguistiche virtuali e così via..."

Nulla a che vedere con il tuo mondo, con l'attenzione delicata per le cose concrete, niente a che vedere con l'atmosfera morbida che mi ha piacevolmente conquistato al tempo dei nostri incontri.

Livermore, 9 ottobre 1997

Cara Alessandra, é incredibile quello che sta accadendo negli ultimi giorni. Da quando ti ho scritto, la settimana scorsa, ho sentito la tensione crescere dentro di me ed intorno a me. Mi rendo conto che tutt'a un tratto il lungo periodo di segregazione mi sommerge come un'onda, ed io annego un po'. I miei nervi sono fragili; in questi ultimi anni troppo di ciò in cui credevamo, di ciò che amavamo, è scomparso. Ho sempre rifiutato di fare i conti in maniera esplicita con questa impossibilità di ritrovare qualcosa del mio passato. Ora ho l'impressione che il passato mi presenti il conto.

Ma questo è solo ciò che accade nel mio teatro interiore. In quel che accade intorno a me ci sono aspetti assai strani, avvenimenti inquietanti che non riesco a controllare e neppure a comprendere.

La principale causa dei miei problemi in questo ultimo periodo è stato il rapporto con Karlstens. Questo individuo, come ti ho già scritto, non mi è mai piaciuto molto; non traspare, dal suo comportamento, il più piccolo senso di umanità. L'unica molla che sembra spingerlo è l'ambizione, il desiderio di mostrarsi più efficiente e capace di chiunque altro. Non ha mai accettato nessun riferimento al passato, al mio, al suo, al nostro. L'Europa è scomparsa dalla sua mente, e l'unico tratto riconoscibile della sua origine e della sua formazione sta in questo zelo tutto tedesco nell'eseguire un piano concepito da qualcuno altro (e nell'accentuazione germanica del suo inglese).

Negli ultimi giorni il suo comportamento mi è sembrato particolarmente scostante, duro, perfino insultante in

qualche caso.

Era come se avesse dei rimproveri da farmi a proposito del lavoro; ma quando ho cercato di affrontare l'argomento ha negato tutto, ed ha rifiutato di discutere francamente la questione.

Poi, ieri sera mi ha telefonato per convocarmi nel suo appartamento. Si trattava di una cosa insolita; Karlstens non mi telefona abitualmente, e mai ha mostrato interesse per la mia conversazione, se non su argomenti di carattere strettamente concernente il Global Military Language. Ho accettato di vederlo e mi sono subito recato da lui.

Percorrendo il lungo vialetto scuro che separa il mio appartamento da quello di Karlstens mi ripromettevo di essere amichevole e conciliante; speravo che lui si fosse finalmente risolto ad affrontare con franchezza i problemi che sembravano essere insorti nel corso del lavoro, e mi aspettavo che sarebbe stato possibile confrontare i nostri punti di vista divergenti, nel caso in cui ci fossero punti di vista divergenti.

Ma quando entrai nel suo appartamento, dalla freddezza con cui mi offre un bicchiere di qualcosa, mi convince che non c'è da attendersi un colloquio molto amichevole.

"Il mio lavoro praticamente è finito." dice seccamente ad un certo punto, come per entrare in argomento.

"Come lei sa, io sarò posto in libertà nei prossimi giorni, ed i risultati del mio lavoro saranno affidati a lei perché il linguaggio globale possa essere definito nei suoi aspetti formali e definitivamente codificato da lui..."

Non mi pare che ci sia un particolare significato dietro

quelle parole; né risentimento né invidia. Semplicemente un annuncio.

Del resto prevedevo di dover svolgere la fase conclusiva del lavoro , anche se non credevo che il lavoro di Karlstens fosse ormai ad un punto che si poteva considerare definitivo.

Balbetto qualcosa, che mi dispiace rinunciare alla sua collaborazione, e che si deve comunque considerare il linguaggio elaborato come opera di entrambi, sullo stesso piano ed in eguale misura. Karlstens taglia corto e dice che non gli importa nulla della sua fama futura; nelle sue parole e nel suo tono mi pare, improvvisamente, di cogliere l'eco di una illimitata disperazione, di una perdita totale di identità e di riferimenti.

Mi pare di capire, per qualche attimo, che la durezza e l'impenetrabilità di quell'uomo sono in effetti conseguenza di quel che a tutti noi europei è accaduto; mi pare che quel suo rifugiarsi nell'esecuzione di un piano altrove prestabilito sia solo il suo modo per sfuggire all'ondata di angoscia che altrimenti potrebbe paralizzarlo.

Ma queste riflessioni durano dentro di me solo il tempo di un'emozione breve.

Karlstens finisce di sorseggiare la sua bevanda alcoolica, e poi cita un vecchio articolo di John Eccles, che nel '63 fu insignito del premio Nobel per le ricerche neurofisiologiche. Mentre lo ascolto, la mia stupefazione cresce.

In poche parole Karlstens vuole avvertirmi che sta accadendo qualcosa nel nostro cervello; qualcosa che, secondo lui , sarebbe provocato da una sostanza chimica che qualcuno intenzionalmente ci avrebbe

somministrato durante la nostra permanenza qui, mese dopo mese.

Gli chiedo di spiegarsi meglio.

"Credo che si tratti degli stimolanti cerebrali che ci vengono quotidianamente forniti per aumentare e direzionare la concentrazione intellettuale...sto cercando di verificare questa mia convinzione, ma quel che è più importante è il modo in cui la sostanza agisce. So di cosa parlo perché ho già cominciato a rendermi conto degli effetti. Essenzialmente si tratta di una sostanza che altera la memoria in maniera tale da produrre degli engrammi molto stabili a cui non corrisponde alcuna serie di eventi realmente accaduti..."

Lo guardo con stupore e lo prego di spiegarsi meglio."Dottor Turri, ha mai sentito parlare di allucinazioni? Ecco, si tratta di qualcosa di questo tipo. Gli stimolanti cerebrali che ci vengono forniti dal laboratorio contengono una sostanza che produce un tipo di allucinazione di cui non avevo mai letto né sentito parlare: produce allucinazioni della memoria, invece che allucinazioni della percezione.

Come nell'allucinazione percettiva il soggetto crede di vedere, o sentire, o comunque percepire fenomeni che in realtà non esistono, a causa di una distorsione del sistema percettivo, così questa sostanza produce degli engrammi a cui non corrisponde alcuna realtà: delle allucinazioni della memoria.

Non si perdono engrammi, ma si stabiliscono connessioni sinaptiche causali ed immotivate...gli avvenimenti passati ed i dati memorizzati si confondono e si moltiplicano fino al punto di ricordare con precisione eventi mai accaduti."

"E perché dovrebbero aver fatto una cosa simile?" chiedo io.

Lui mi guarda come se mi considerasse un idiota. Poi, dopo un attimo di sospensione:

"Credo che la risposta sia semplice, purtroppo. Penso che le autorità militari vogliano farci uscire da questo laboratorio solo dopo aver confuso e probabilmente cancellato i nostri ricordi relativi al lavoro che abbiamo svolto qua durante i mesi passati. Non sono certo di questo, ma sto facendo tutto il possibile per saperlo."

Non potevo credergli, e mi venne in mente improvvisamente che forse Karlstens sta giocando un gioco sporco; forse cerca di disorientarmi, di farmi perdere fiducia in me stesso, per potersi attribuire il merito del lavoro che abbiamo svolto insieme.

Protesto che non è possibile, che non mi sono assolutamente accorto di nulla.

"E' naturale, si può continuare per molto tempo a credere che tutto ciò che ci sembra di ricordare si accaduto davvero...ma poco alla volta il gioco delle allucinazioni diventa insostenibile, contraddittorio, poco alla volta ci si rende conto del fatto che certe sequenze di eventi memorizzati non possono esser accaduti veramente, e che il contenuto di certi ricordi contraddice quello di altri...Allora, forse, può essere l'inizio della follia, della confusione mentale, ed a quel punto non saremo più un pericolo per il sistema militare pacifico.

A questo punto non sono più riuscito a trattenermi ed ho reagito con violenza. Ho urlato a Karlstens che non credevo una sola parola di quel che mi stava raccontando, e che da molto tempo mi sono reso conto del suo atteggiamento di ostilità nei miei confronti.

Tutta l'antipatia che provo nei suoi confronti gliela ho rovesciata contro. Ero scosso, e forse qualcosa in me vacillava.

Come posso esser certo che Karlstens abbia mentito?

La tensione accumulata in questo anno di solitudine, la sensazione paranoica di esser circondato da gente che si fida di me solo parzialmente, e di cui conseguentemente posso fidarmi solo parzialmente, è esplosa contro Karlstens.

Karlstens mi ha ascoltato senza batter ciglio, col bicchiere vuoto in mano.

Dopo averlo insultato per un paio di minuti me ne sono andato sbattendo la porta..

Ma quando mi sono ritrovato nel mio appartamento le sue parole hanno cominciato a ritornarmi in mente, martellanti; non potevo pensar di dormire in quelle condizioni.

E così mi sono chiuso in biblioteca, ho acceso il mio computer-navigatore ed ho cominciato a muovermi tra catene associative di informazione sulla memoria. Prima di tutto ho riletto l'articolo di Eccles al quale Karlstens ha fatto riferimento.

Il problema della memoria ha sempre costituito uno dei misteri impenetrabili per la scienza.

Se descriviamo il cervello come una rete di cellule, i neuroni, possiamo considerare ogni evento cerebrale, la percezione di un oggetto, la formazione di un'immagine, di un concetto, e perfino il ragionamento logico, come il collegamento tra un certo numero di neuroni, talvolta un numero elevatissimo, dell'ordine di centinaia di migliaia o milioni di neuroni messi in contatto.

Secondo la cosiddetta teoria 'elettrica', la memorizzazione di un evento consiste nella attivazione di un vero e proprio circuito sinaptico, cioè la messa in contatto di un certo numero di neuroni secondo un percorso, una configurazione che resta relativamente stabile e che può essere riattivata da una sollecitazione proveniente dal mondo esterno o dalla attività cerebrale stessa.

In tal modo, anche se i neuroni muoiono e mutano in continuazione, il filo che li collega mantiene una forza relativamente stabile; come un muro in cui i mattoni sono continuamente cambiati, mentre la forma complessiva del muro resta più o meno sempre la stessa.

Mentre leggevo ripensavo a quel che mi era accaduto negli ultimi giorni. Non mi è mai capitato di notare alcuna distorsione della memoria. Ma secondo quanto aveva detto Karlstens probabilmente queste distorsioni sono difficili da rintracciare.

Si possono ricordare avvenimenti mai realmente accaduti e dimenticare eventi ed informazioni memorizzate, senza poter mai verificare questo mutamento, questa distorsione?

Effettivamente, le autorità militari di Livermore possono avere tutto l'interesse a cancellare dalla mia mente la massa di informazioni a cui ho lavorato tutto l'ultimo anno.

E chi potrebbe impedire una contraffazione delle pillole che quotidianamente ci vengono somministrate dal laboratorio?

Potrei verificarlo, analizzando chimicamente una di queste pillole.

E' vero che da circa un anno faccio uso di uno stimolante cerebrale: il lavoro che svolto richiede una concentrazione elevatissima per otto, dieci, talvolta dodici ore al giorno.

Ma questa attivazione non dovrebbe agire sulla memoria...a meno che l'iperattivazione della formazione reticolare, che presiede ai meccanismi dell'attenzione non possa produrre una alterazione dei meccanismi di memorizzazione.

Oppure a meno che la sostanza venga deliberatamente alterata.

Ma quale sostanza può agire sui meccanismi della memorizzazione?

Karl Lashley spiega in un articolo, che per richiamare un evento nella memoria milioni di neuroni sono messi fra loro in contatto, ed ogni singolo neurone non appartiene ad una singola connessione sinaptica, ma può essere coinvolto in circuiti differenti.

E' come se ne panorama degli innumerevoli neuroni si stabilissero infiniti percorsi, infinte reti attivabili da una stimolazione.

" a causa della continua interazione con reti che si intersecano, gli engrammi congelati ramificano in nuove direzioni. Corrispondentemente, le successive riconnessioni della stessa esperienza passata tendono a subire un mutamento graduale."

Così scrive Eccles. Ecco. Una allucinazione della memoria potrebbe prodursi confondendo e mescolando i tracciati di connessioni sinaptiche diverse. Spostando da una rete di ricordi ad un'altra un evento, un(immagine, un'emozione.

Potrebbe questo dirottamento dei percorsi mnemonici

essere provocato intenzionalmente?

Oh....basta...ad un certo punto non ne ho potuto più. Ero stanco e sentivo la testa ronzare. Mi sono buttato sul letto vestito.

Ed appena la luce del giorno mi ha risvegliato, ho avuto bisogno di scrivere a te.

Forse perché sei l'unica persona con cui posso, sia pure a distanza, parlare di quel che mi accade.

Livermore, 11 ottobre 1997

Cara Alessandra, quello che è successo negli ultimi due giorni è decisamente impensabile. Non sono più sicuro di nulla, l'angoscia cresce ad ondate dentro di me, fatico a dominarla.

Ieri mattina sono arrivato al laboratorio deciso a riparlare con Karlstens. Mi sentivo in uno stato di estremo agitazione e di imbarazzo. Karlstens è arrivato tardi al laboratorio, e sembrava insolitamente disteso, quasi sorridente.

Appena ho potuto sono entrato in argomento.

"Forse ieri sera ho reagito male..."ho esordito. " Vorrei scusarmi e riprendere il discorso che lei ha iniziato."

Karlstens mi ha guardato con un sorriso interrogativo.

"Ieri sera? A cosa si riferisce, dottor Turri?"

Mi guardo intorno. Non c'è nessuno nella stanza. Guardo la faccia di Karlstens per qualche secondo.

"Dottor Karlstens, la prego di credermi, non avrei dovuto reagire in quel modo. Semplicemente vorrei capire bene..."

"Di cosa sta parlando, dottor Turri? Ieri sera non fatto altro che ascoltare Brahms, prima di mettermi a letto...e confesso che la musica mi ha molto aiutato a distendere i nervi. Forse dovrebbe fare la stessa cosa anche lei, non crede?"

Lo guardo con incredulità, poi con rabbia.

Forse stava cercando di prendermi in giro, o semplicemente voleva sottolineare con la sua tranquillità signorile la mia scortesia di iersera?

Ad un tratto mi apparve però tutto chiaro. Chiarissimo. Karlstens stava cerca di giocarmi il suo brutto scherzo.

Sapendo bene come sono fragile, dopo tutto questo tempo di isolamento, e lo stresso del lavoro, cerca ci farmi perdere ogni sicurezza. La sera precedente mi aveva annunciato che il mio cervello funziona male, che ho delle allucinazioni della memoria.

Ed ora ecco che me lo dimostra.

Che idiota. Come può permettersi di trattarmi in quella maniera?

"Intende dire che non ci siamo veduti, ieri sera, che non abbiamo parlato, che non è successo niente?"

Karlstens mi ha guardato in modo talmente strano, interrogativo e quasi affettuoso, come si guarda un malato, qualcuno di cui si conosce l'inconfessabile disgrazia, che non ha più saputo come comportarmi.

Diverse ipotesi si affollavano nella mia mente: che semplicemente mi stesse prendendo in giro, o che un vero complotto ai miei danni si stesse svolgendo, e che qualcuno, forse non solo Karlstens stesse cercando di portarmi alla follia.

O forse lui stesso è pazzo, inesorabilmente distrutto dalla solitudine e dall'angoscia. E se fossero vere le cose che lui stesso mi aveva detto la sera precedente, e se la mia memoria si stesse decomponendo in un puzzle di ricordi veri e di ricordi inventati, falsi? Pure allucinazioni della memoria?

Ma come? Se il mio ricordo della sera precedente era soltanto un'allucinazione, chi poteva avermi detto che la mia mente era disturbata da un simile fenomeno?

Oh basta...stavo rischiando di entrare davvero nel suo labirinto.

O forse nel labirinto ordito dalla stessa direzione militare del laboratorio, che con ogni probabilità vuole

condurmi ad un punto tale di follia da non poter più distinguere il vero dal falso, e da non poter più ricordare nulla di ciò che in questo anno ho fatto al suo servizio.

Alla fine ho ripetuto la scena della sera precedente, od almeno la scena che ricordo di aver fatto la sera precedente.

Sono uscito sbattendo la porta e me ne sono andato furibondo.

Nei viali del campus il sole autunnale illuminava la terra di colori dorati.

Basta con questa pazzia con questa solitudine con questo mondo di segreti paranoici e di informazione in codice e di numeri e di algoritmi e di paure.

Tornare.

Ma dove? Il vento portava le foglie lontano e faceva sbattere le imposte di legno del cottage di Karlstens.

Sono rientrato nel mio appartamento ed ho ripreso in mano un vecchio libro di Philip Dick, Scrutare nel buio. Il tramonto impercettibilmente arrivò con luci fiammeggianti. Quando mi risvegliai nella poltrona il libro era caduto dalle mie ginocchia, fuori era completamente buio, e nella penombra della stanza mi fu necessario qualche istante per rimettere a fuoco la situazione.

Non può continuare così, mi sono detto.

Mi sono gettato sulle spalle un pullover, e sono uscito nell'oscurità del vialetto. Quasi di corsa raggiungo la porta del cottage di Karlstens. Nessuna luce accesa all'interno? Busso alla porta più volte, nessuna risposta.

Busso ancora. Poi mi accorgo che la porta è soltanto accostata, ma non chiusa. Entro, silenziosamente, quasi furtivamente.

Nessun rumore. MI avvicino alla camera di Karlstens, guardo oltre la porta spalancata. Entro. Accendo la luce.

Il letto intatto, riviste sparse sul divano e per terra.

La scrivania. Accasciato sulla sedia Karlstens sembra guardare fisso davanti a sé, con la bocca leggermente aperta.

Con un brivido di terrore mi resi conto che Karlstens era morto.

Rimango paralizzato qualche secondo, poi scappo via.

Nel buio della mia camera mi distendo sul letto cercando di capire.Ma che sta succedendo? Quale mostruosa trappola si sta costruendo intorno a me?

La cosa più probabile è che mi considerino responsabile di questa morte. In questo modo le autorità militari di Livermore possono sbarazzarsi in un colpo di tutte e due le persone che hanno elaborato il Global Military Language, di tutti e due gli europei che, dopo aver prodotto questo sistema di difesa globale potrebbero rappresentare un pericolo per l'onnipotente Impero Pacifico.

Per la seconda volta la notte è stata un susseguirsi di incubi, di fantasie angosciose e di impossibili nostalgie.

Di tanto in tanto, ormai, mi sorprendo a parlare a bassa voce con me stesso. Impotente a prendere qualsiasi decisione, mi sono lasciato infine andare al sonno aspettando la mattina senza sperare più che il groviglio potesse sciogliersi.

Questa mattina mi sono svegliato tardi, col sole che entrava nella camera. Tumultuosamente mi sono trovato sommerso dalle paure di ieri notte. Karlstens morto.

Ucciso. Ed ora? Perché non mi sono affrettato, ieri, a denunciare la cosa alle autorità del Laboratorio? Ma del resto a che scopo avrei dovuto farlo? Chi più di me è sospettabile? Chi più di me aveva ragioni per uccidere Karlstens? La mia fragilità nervosa, la mia ostilità verso lo scienziato tedesco, tutto quanto era certamente ben noto ai miei ospiti e padroni.

Ora però dovevo trovare il coraggio per affrontare domande, interrogatori, insinuazioni, forse accuse...

Che strano, in tutto questo anno i miei rapporti con le autorità militari del laboratorio si sono ridotte a contatti formalissimi con la persona che mi ha affidato il mio compito, il freddo e furbo Roy Woodruff. Per il resto, i contatti con il personale fisso del Laboratorio sono stati rari e superficiali.

L'unica persona cui potevo parlare di quel che era successo a Karlstens era dunque Roy Woodruff.

Ma cosa avrei potuto raccontare?

Tutto? No. Impossibile riferire l'assurda storia che Karlstens mi aveva raccontato negli ultimi giorni; allucinazioni della memoria, sostanze che alterano il funzionamento degli engrammi.

E se le fantasie di Karlstens fossero state la causa della sua eliminazione? Ad un tratto mi accorgo di esser come perduto in un labirinto banalissimo, dopo aver lavorato per un anno nel labirinto degli scenari planetari virtuali, su migliaia e migliaia di ipotesi, sulle combinazioni possibili di centinaia di variabili economiche, antropologiche, sociologiche, urbanistiche, criminologiche, epidemiologiche, militari e psicologiche.

Ora però in gioco sono io, la mia mente, il mio corpo, il mio passato, o piuttosto quel che potevo salvare del

mio passato, cioè niente di più che il ricordo.

Esco dal mio appartamento in uno stato di estrema agitazione. Qualcuno aveva già scoperto quel che era accaduto a Karlstens?

Improbabile; la nostra privacy era sempre stata rispettata fino al punto che se uno di noi non si recava in laboratorio per un giorno, nessuno avrebbe pensato a venirci a cercare.

E se nessuno ha scoperto la morte di Karlstens debbo essere io a denunciare l'accaduto? Mi fermai un attimo per guardare oltre il vialetto, verso di cottage di Karlstens.

Il cottage di Karlstens.

Incredibile.

In fondo al vialetto c'era un piccolo giardino di palme, due tavolini di granito scuro e delle panchine. Mi guardo intorno.

Nessuna traccia del cottage di Karlstens. Di fronte a me, in lontananza, gli edifici del laboratorio.

Mi sono sentito davvero sperduto, come quando una volta, ragazzo, mi ero trovato tra i terrapieni nebbiosi della periferia nord di Milano, dove da poco la mia famiglia si era trasferita,lasciando il sud italiano.

Milano? Periferia nebbiosa? La mia famiglia? Ma qualcosa del genere era davvero mai esistito?

Era mai esistita la mia infanzia, o tutto quello non era che un fantasma, un'allucinazione della memoria, un sogno sognato da qualchedun altro?

Respiro profondamente, riprendo controllo di me stesso.

Non possono credermi così ingenuo. Il cottage di Karlstens può tranquillamente essere stato smontato e tolto di mezzo nel corso della notte. Quel ridicolo

giardino è stato certamente messo in pochi minuti.

Ma allora questo significa che i sospetti di Karlstens erano fondati, e che davvero le autorità militari stanno distruggendo la mia mente dopo averla sfruttata, succhiata e spremuta per un anno.

Ora non potevo più aspettare.

Quasi di corsa mi precipito nei lunghi corridoi dell'amministrazione del laboratorio. La segretaria di Woodruff mi fa sedere su una poltrona di vimini. Si scusa di dovermi far attendere, ma mister Woodruff è occupato con quelli del Reparto N.14.

Sfoglio nervosamente dei giornali, ed alla fine Woodruff appare sorridente sulla soglia della porta del suo ufficio e mi fa accomodare.

Mi ascolta con un sorriso di benevolenza e forse di compatimento.

Ad un certo punto mi interrompe.

"Dottor Turri, avrei dovuto parlarle prima. E' da qualche tempo che i nostri servizi di sorveglianza psichiatrica mi hanno avvertito del grado di esaurimento a cui il lavoro da lei svolto ha portato la sua mente. Noi le siamo molto gradi della sua collaborazione. Ma vede, quel che lei mi sta dicendo mi stupisce molto...

Lei non ha mai avuto nessun collaboratore, in questo anno.

Non c'è mai stato nessun dottor Karlstens, ed il cottage di cui lei mi parla non è mai esistito, che io sappia. Vede, il suo lavoro è praticamente finito...se lei vuole domani stesso potremo risolvere i problemi relativi alla sua retribuzione, e lei potrà andare dove desidera, nei territori dell'Impero Pacifico."

Avrei voluto gridare qualcosa invece rimasi incollato

alla sedia.

Quel che stava dicendomi quel burocrate era falso, era la prova di un vero e proprio complotto. E dunque loro avevano ucciso Karlstens, forse perché non erano riusciti a distruggere la sua mente, o perché lui aveva trovato la forza di ribellarsi.

Io non sono che un povero italiano psicastenico, e da me l'Impero Pacifico non deve temere nulla, perché il mio cervello è già cotto, entrato in corto circuito, intrappolato in un gioco del quale non può più trovare la porta d'uscita.

Volevo almeno trovare la porta d'uscita dell'ufficio di Woodruff, e mi alzai muovendomi pesantemente, con la mano protesa verso la maniglia di cristallo verde.

Volevo andarmene, partire, tornare a New York.

Sulla soglia della porta mi sono girato verso Woodruff ed ho fatto cenno di sì con la testa. Sì è vero, in questi ultimi tempi mi sono sentito molto fragile, ho ammesso. Ho accettato la proposta di liquidarmi.

Ma subito mi venne un'altra idea. Volevo verificare alcune cose, nel corso di quell'ultima giornata.

Come potrei lasciare questo posto senza aver la certezza di ciò che mi ricordo così bene? Sei mesi passati con Karlstens, diverse al giorno con quell'orso non sono cosa che si può inventare, o ricordare confusamente. Per me, per la mia salute mentale, per mantenere quell'ultimo brandello di identità personale che è il ricordo del mio passato, ho bisogno di una prova dell'esistenza di Karlstens.

Sono così andato nel mio laboratorio deciso a riprendere in mano gli appunti di Karlstens, a ripercorrere le tappe della ricerca compiuta insieme a

lui, per poter distinguere il lavoro che mi appartiene e quello che appartiene a lui. Ma negli uffici in cui ho lavorato in tutto questo tempo, niente è più riconoscibile.

Tre giovani tecnici dall'aria molto gentile mi salutano rispettosamente e continuano a fare il loro lavoro. Dove c'era il lungo tavolo di Karlstens zeppo di oggetti disordinati c'"è ora una serie di tastiere e di piccoli monitor; un ronzio leggero di piccoli segnali verdi che si accendono e scompaiono.

Il mio tavolo è stato ripulito. Sopra il tavolo un fascicoletto, e una busta.

il fascicolo è la copia dattiloscritta delle conclusioni che da un paio di settimane sto elaborando. Non sono terminate. Ma evidentemente questo ha poca importanza. Tutto il lavoro svolto, i calcoli ed i programmi, i prospetti ed i modelli di formalizzazione, i codici e tutto il resto, naturalmente, sono immagazzinati nella memoria centrale del computer del laboratorio.

Non posso avervi accesso in nessun modo.

Il senso di impotenza mi rende quasi tranquillo.

Apro la busta.

Contiene una lettera di Michel May. A nome del Governo dell'Impero pacifico mi esprime i sensi della sua gratitudine e mi annuncia che l'insieme del sistema difensivo da me prodotto si chiamerà T.G.M.L. (Turri Global Military Language).

Sorrido.

Tutt'a un tratto mi rendo conto del fatto che, perfino ai tempi del mio antico atlantismo, quando nei dibattiti parlamentari europei mi battevo contro l'alleanza euroasiatica, e nel lavoro universitario esprimevo la mia ammirazione per l'efficienza della ricerca americana,

non ho mai smesso, in cuor mio, di disprezzare questa gente, di considerare gli americani troppo stupidi per non essere anche un po' ridicoli.

Quella lettera mi ha messo quasi di buon umore.

Daccordo. Sono convinti di avermi fregato.

Karlstens forse è sembrato pericoloso ed è stato eliminato. Quanto a me probabilmente hanno pensato che non sono altro che un povero calabrese sperduto, e che un po' di confusione sarà sufficiente per farmi perdere la testa o semplicemente per farmi paura.

Ma chi se ne frega. Di Karlstens, di Woodruff, del linguaggio militare globale, e dell'impero pacifico.

Sono rientrato nel mio appartamento, ti ho scritto questa lettera anche se so che con ogni probabilità arriverò prima io.

Ma ecco; ora sono tranquillo, distaccato da tutto quello che mi è successo in questi giorni abbastanza da sorriderne. Scrivendoti mi è tornata la voglia di vederti, di parlare di tutto questo come se fosse una storia divertente.

Voglia di ritrovare quelle tracce, quei piccoli segni con cui tu hai sempre saputo riempire la tua vita, e la mia; le tracce della mia storia, della mia vita, della mia terra. Ora è buio, fuori, completamente buio.

E se non fosse mai successo niente?

Se ogni evento ed ogni cosa ed ogni storia non fosse altro che la funzione retrospettiva di un engramma allucinato?

Exit

Alex Turri uscì dal centro di ricerche militari di Livermore nella tarda mattinata del 12 ottobre 1997. Sul taxi che lo portava all'aereoporto calcolò

mentalmente tutto quello che avrebbe potuto fare con la somma che avevano depositato sul suo conto, in pagamento di quell'anno di lavoro.

Era una somma favolosa, ed ora si sentiva contento come un ragazzino.

Con tutti quei soldi poteva viaggiare, comprarsi una casa nell'East Village e trasformarla, insieme ad Alessandra, in un giardino delizioso.

Cominciò a pensare a quel che avrebbe potuto fare del suo tempo, nei mesi e negli anni a venire.

Non aveva ancora cinquant'anni, e la vita gli appariva a un tratto come una prateria sconfinata, senza ricordi e senza attese, dunque felice, perché illimitata.

Ma al fondo dei suoi pensieri c'era Alessandra. Non aveva dubitato per un solo attimo che lei fosse rimasta ad aspettarlo. Del resto nel periodo né breve né lungo della loro relazione si era stabilita un'intesa disincantata, così profonda ed ironica al tempo stesso da non potersi dissolvere nel tempo.

La vita con Alessandra, giorno per giorno, due anni, in una stanza grande al secondo piano sulla second avenue, quella la ricordava benissimo; i pomeriggi di domenica con la gente che andava e veniva da Thompkins square e verso il cinema all'angolo di St Mark place; con i giornali e la marijuana comprata al Pyramide, e poi a cena nei ristoranti indiani della sesta strada ed i brownies del caffè Veselka.

I brownies Alessandra ne comprava quattro, la sera, al Veselka. E poi se li sgranocchiava uno dopo l'altro, nelle ore della notte leggendo insieme l'ultimo numero di Mondo two thousand.

All'aereoporto, prima della partenza, fece il numero di Alessandra a New York. Il telefono squillò a lungo, però nessuno risposte. Neppure la segreteria. Avrà dimenticato di collegarla, prima di uscire, pensò.

E si mise in fila al check in.

Poi si mescolò nella gente, comprò qualche giornale.

Vi fu un momento in cui Alex Turri provò l'impressione che la folla fosse più silenziosa di qualsiasi altra folla che avesse mai visto prima. C'era come un silenzio dell'anima, c'era come se l'anima ora fosse rimasta in silenzio. L'anima della folla.

Era come se la folla fosse diversa da come se la ricordava. Silenziosa e grigia, come in un torpore.

Ma questa sensazione durò per un attimo. Poi ci fu il volo ed un breve sonno nervoso.

All'arrivo l'impressione che aveva provato all'aereoporto di Oakland ritornò, più insistente. La gente che si aggirava sulle pensiline del vecchio JFK non assomigliava alla folla di un tempo. Il ritmo si era come rallentato, il modo di camminare della gente, perfino, gli appariva più rigido. Era come se tutto fosse diventato privo di incertezze.

"E' un anno che non vedo New York e mi sembra piuttosto diversa da come me la ricordo, disse al tassista.

"E' il programma di risanamento che l'ha cambiata, signore.

Alex guardò il tassista con inquietudine interrogativa.

Non aveva mai sentito un taxi driver newyorkese rivolgersi a qualcuno in quel modo; non lo avevano mai chiamato signore in un taxi newyorkese.

"Quale programma di risanamento?

Il taxista si voltò verso di lui come verso un alieno.

"Non ha mai sentito parlare del programma di risanamento? Da sei mesi non si parla d'altro. Tutti hanno passato almeno un esame per il risanamento. E le formulazioni linguistiche consentite sono state riprogrammate tecnotelepaticamente. E tutte le città vengono adattate ai criteri di previsione...ecco, signore siamo arrivati alla seconda avenue.

Alex rimase un istante interdetto, trattenendo il respiro per lo sbigottimento.

Poi si scosse e ficcò la mano in tasca. Allungò sette dollari al taxista che gli sorrise freddamente cortese. Aveva labbra d'africano ed occhi timidi di una donzella provenzale.

Ma non c'era in lui neppure una fiammella d'anima. Alex Turri pensò così tra sé e sé.

Alex entrò nel vecchio Binibon. La sera era scesa ormai sull'East Village, ma l'oscurità non gli impediva di accorgersi che dovunque qualcosa era cambiato.

O piuttosto nulla era come lui lo ricordava.

Al Binibon un tempo qualcuno aveva ammazzato qualcun altro, ed un vecchio scrittore stimato era stato trascinato nelle polemiche a causa di un delinquente da poco scarcerato. Non c'erano più tracce di quella vita passata, di quella vita accaduta in un tempo lontanissimo. Trent'anni prima. Solo trent'anni fa.

La metallicità azzurra dell'East Village era come svaporata, soffocata, scomparsa. Il Binibon era stato orribilmente rifatto; lunghi tavoli bianchi e camerieri in divisa arancione.

Si avvicinò al telefono e compose il numero di Alessandra.

Ancora nessuna nessuna risposta. Telefonò allora ad un vecchio amico che aveva lasciato l'Europa molto tempo prima dell'Evento nero, ma non era mai riuscito a sentirsi veramente americano.

Gli rispose al telefono Helene. Gabriele non c'era.

Non ci sarà neppure domani, disse Helene, e neppure giovedì o venerdì. Forse sabato, perché lo lasciano forse tornare a casa per il weekend.

Helene gli spiegò che era ricoverato in un centro di reintegrazione.

"Centro di reintegrazione? chiese Alex.

"Certo, non tutti sono riusciti a reggere gli effetti del risanamento. Gabriele ha fatto molta resistenza alle onde di riprogrammazione linguistica...del resto tu lo conosci, non è stato facile per lui."

Accidenti, che voleva dire questa storia?

Nei giorni seguenti, poco alla volta, Alex cominciò a capire quel che stava accadendo. Le regole linguistiche uniformate nel global Military Language erano state trasferite in onde elettromagnetiche a destinazione cerebrale. La riprogrammazione telepatica modellava gli uomini secondo le regole da lui stesso prodotte. E gli individui che non ce la facevano, che non si adeguavano al programma di uniformazione linguistica dovevano essere rieducati. Come? Difficile capirlo. Alex non conosceva più nessuno, in quella città.

E di Alessandra nessuna notizia.

Faceva ogni giorno centinaia di volte il suo numero di telefono. Nessuno rispondeva. Lui camminava lungo le strade dell'East Village si fermava nei bar e nelle cabine telefoniche. Una specie di catatonia cominciava a pervadere il suo corpo ed il suo cervello.

La notte dormiva al Valencia, in St. Mark Place

Una notte si svegliò pensando che i suoi ricordi di Alessandra erano troppo precisi e vividi per essere veri. Veri? Ma che cosa significa che un ricordo è vero? Chi potrà ritornare in quel passato per vedere se la teiera cinese aveva realmente quei colori tenui tra il viola e il celeste?

A quel punto decise di andare a vedere, di cercar conferma nell'unica cosa che potesse rivelargli qualcosa di Alessandra. Decise di salire a casa sua.

Alle undici della mattina entrò nel portone al numero settantotto dove aveva vissuto per quasi due anni. Salì le scale fino al secondo piano, e bussò alla porta.

Gli aprì una vecchia signora dalla pelle scolorita e cascante. Lo guardò attraverso le spesse lenti dei suoi occhiali.

Alex Turri dovette ripetere più volte il nome di Alessandra, perché la vecchia lo capisse.

"Ah, non è mai stata qui, signore c'è un errore."

"Come no?... un anno fa, ne sono certo..."farfugliano, Alex stava tirando fuori il portafoglio, e cercava affannosamente una foto di Alessandra.

"Abito qui da dodici anni, gli rispose la vecchia, scuotendo la testa sconsolata, come se capisse la pena di quell'uomo che stava cercando una foto nel portafoglio. Abito qui da quando abbiamo lasciato il Messico... I miei bambini sono diventati uomini, e se ne sono andati...non ho più notizie di Victor, credo che sia ritornato a Cuernavaca...L'altro lavora in New Jersey...ma è così malato..."

Eppure la casa era quella, le scale, i muri, la porta, tutto corrispondeva ai ricordi stampati nella sua mente.

Alex provò un capogiro e voglia di piangere.
Tentò di guardare dentro, oltre le spalle della vecchia. cercò con lo sguardo le piante e le stoffe colorate, i libri e le lampade e le stampe appese alle pareti e la teiera celeste e viola e la macchina da scrivere.
Non vide altro che gli oggetti tristi e l'illuminazione deprimente di una povera casa messicana in cui vive una vecchia donna sola.

New York, ottobre 1982, Bologna, marzo 1992.

A/TRAVERSO

collane dirette da Franco Berardi

i libretti

- POLITICHE DELLA MUTAZIONE
immaginario cyberpunk di Franco Berardi (bifo)
- PETER PAN E L'ESTASI / lineamenti di surf-filosofia
di Franco Bolelli
60/90 dalla psichedelia alla telepatica
a cora di Franco Berardi e Franco Bolelli
- CANCEL & PIU' CYBER CHE PUNK / III edizione
a cura di Franco Berardi (bifo)

in preparazione:
- ASTRONOMI DI NUOVI MONDI
di Francesca Alfano Miglietti

i libri

> IL PARADOSSO DELLA LIBERTA' di Franco Berardi
> LE TECNOLOGIE DELL' INTELLIGENZA
il futuro del pensiero nell'era dell'informatica
di Pierre Levy; traduzione di Franco Berardi

in preparazione
>CAPITALE NUOVO ORDINE MONDIALE
E LE TECNOLOGIE COGNITIVE
di Lorenzo Cillario
>QUANDO PARVE CHE IL CIELO
CADESSE SULLA TERRA
a cura di Franco Berardi
>L' INCONSCIO MACCHINICO
di Felix Guattari
>L'AVANGUARDIA DISPERSA
di Klemens Gruber

indice

Alla fine del decennio più imbecille
che l'umanità ha conosciuto, mentre
gli equilibri politici
consolidati da mezzo secolo di bipolarità
si sgretolavano,
anche in Italia cominciava
a circolare questo nuovo mitologema subculturale
che prende nome di cyberpunk

L. 8.000